
#03
abril 2011
RETRO MANIAC
old school - classic games -
móviles -
108
PÁGINAS REPLE-
TAS DEL MEJOR
RETRO!
bricotaller
mueble recreativa
Sigue los pasos de esta primera entrega del taller de bricolaje para construirte tu propia máquina recreativa.
Donkey Kong
Country Returns
El mono de Nintendo tiene nuevo juego basado en las plataformas de RARE. ¿Superará el alumno a su maestro?
HELP!
Donkey Kong (Arcade) • Fred (Spectrum) • F1 Spirit (MSX) • Contra (Arcade) • Quackshot: Starring Donal Duck (Megadrive) • Wing Commander (PC) • Moonwalker (Arcade) • Gynoug (Megadrive) • Wings (PC)



Por: RH+
Raúl Hidalgo Bolance

¡BIENVENIDOS!

¡Hola! Existen series y sagas en los videojuegos que sobreviven como pueden al envite de las olas durante años, incluso décadas. Super Mario, Sonic, Castlevania, Final Fantasy o Donkey Kong son algunos de ellos. Precisamente sobre estas tres últimas hablamos en el número actual de RetroManiac. Obra de tres de las grandes productoras en este circo del ocio electrónico, han sufrido vaivenes como cualquier otra serie después de tantos años, pero ello no debe ser impedimento para que reconozcamos su presencia tras, en algunos casos, tres impresionantes décadas. ¿Qué otro tipo de expresión artística puede presumir de semejante continuidad? Quizás la que más se acerque sea la música, que también ha sabido reinventarse con el paso del tiempo y adaptarse al gusto del personal a medida que las corrientes culturales y las tendencias cambiaban, aunque la comparativa se presuma algo compleja debido a la diferencia conceptual. ¿Y en el caso del cine? ¿StarWars?... Es cierto que el contexto histórico ejerce una mayor influencia en la música o las películas, pero no menos sorprendente es comprobar como Donkey Kong sigue igual de fresco desde que se subió por primera vez a aquellos rudimentarios andamiajes hace la tira de años. Así que aquí está, el nuevo Donkey Kong Country Returns para Wii, que sustentado en la obra maestra de los 90 de RARE se ha convertido en uno de los mejores plataformas de la historia. También repasaremos la línea cronológica de Castlevania. Konami sentó las bases de un juego que mezclaba sabiamente diferentes géneros en una ambientación muy especial. Diferentes personajes, variaciones en el sistema de juego, líneas argumentales, intentos tridimensionales e incluso un título castizo, hacen de Vampire Killer un auténtico superviviente de los 8 bits. Y que decir de Final Fantasy. Surgió prácticamente como último cartucho para salvar de la quiebra a Square, hoy en día vende millones de juegos año tras año, y cada entrega es todo un hito entre sus seguidores. En este número además sentamos las bases para que os podáis construir un mueble de máquina recreativa, hablamos con Pendulo Studios acerca de su última aventura, o repasaremos la producción actual de videojuegos para máquinas antiguas, más prolífica que nunca, y en el que encontraréis seguro auténticas joyas desconocidas para MSX, Spectrum o C64

Ya lo decía Cranky en Donkey Kong Country: "¡Estos chavales de hoy en día no saben lo que era un juego en mis tiempos!"

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar preguntas/sugerencias a través de nuestro e-mail:
retromaniac.magazine@gmail.com


Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.


http://twitter.com/RetromaniacMag





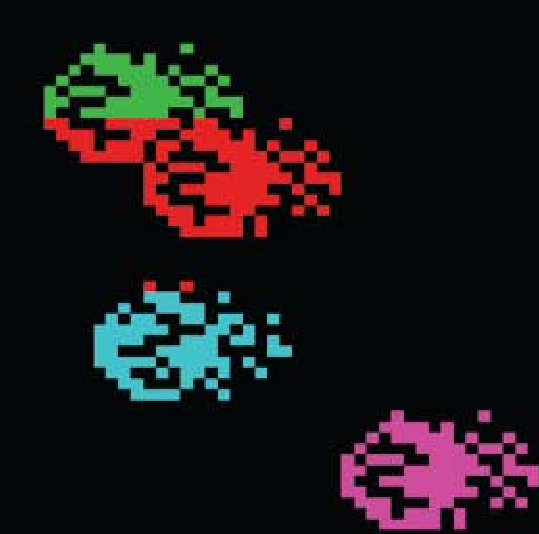



HURRY,
TAKE THAT!




I
000

2UP
000000



CONTENIDOS

I feel like I could... like I could... TAKE ON THE WORLD!
Siento como si pudiera... como si pudiera... ¡CONQUISTAR EL MUNDO!

número 3 ¿A la tercera va la vencida?

PREVIEWS

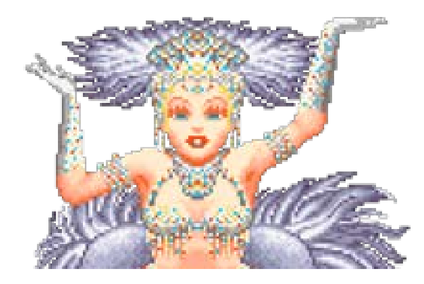


REVIEWS

ven a visitarnos en
http://www.retromaniac.es y cuéntanos que te parece la revista



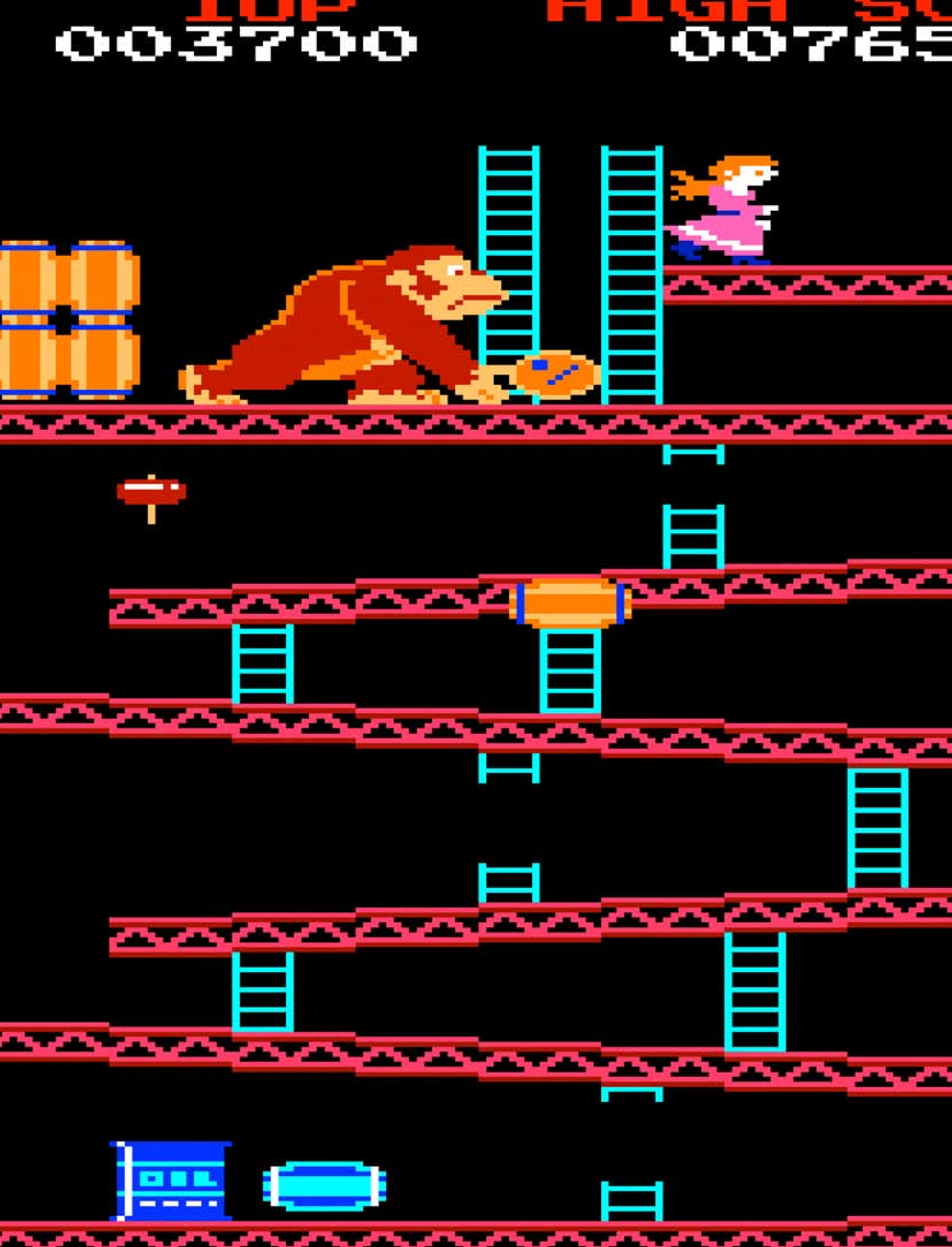
FIJOS



LOADING...

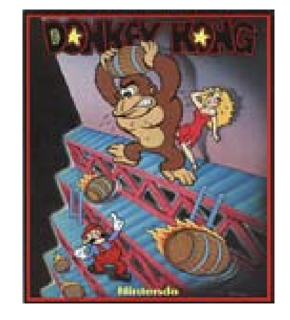
REPORTAJES

ZONAINDIE


003700
00765

Pauline te espera. En todo lo alto del andamiaje, y a pesar de la aparente sencillez, el control con inercia de Mario obligaba a calcular con mimo nuestros saltos si no queríamos ser derribados por los barriles que nos arrojaba el "malvado" Donkey desde todo lo alto.

Donkey Kong



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1981
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: *****

Durante los años 70, década de oro de los arcades, Atari gobernó el mercado americano prácticamente en solitario y el imperio del sol naciente todavía ni había visto nacer a Pac-Mac.

En 1980 Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, quería un pedazo del pastel que era Estados Unidos, encargando ese trabajo a un tándem mítico: Shigeru Miyamoto y Gunpei Yokoi, padres de Mario y la GameBoy respectivamente por ejemplo. Un año después apareció en el mercado americano Donkey Kong, generando millones y millones de dólares, tras unos inicios algo titubeantes y muchos problemas de distribución de las máquinas en los locales adecuados. El resto es la historia viva de una compañía como Nintendo, incipiente en el negocio del ocio electrónico.

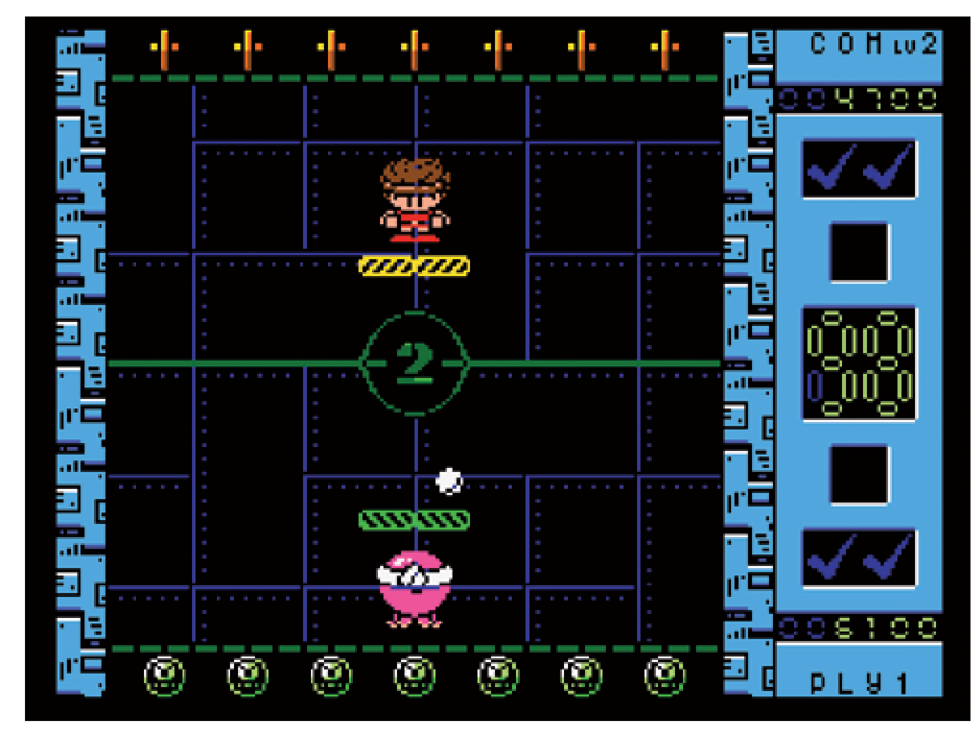
Donkey Kong es conocido por ser uno de los primeros juegos plataformeros de la historia. En 1980 se comercializo Space Panic de Universal, pero el personaje no "saltaba". Además, y por si esto no fuera poco, el arcade cuenta con cuatro niveles diferenciados, siendo el primero en incorporar esta característica. Se dice que Miyamoto quería más animaciones y algún nivel añadido, pero el hardware no permitía muchas más florituras.

La finalidad en el juego será recuperar a nuestra amada secuestrada por el malvado gorila Donkey Kong y para ello tendremos que ir escalando los niveles de los que se compone el juego, hasta que en el último teníamos que soltar varios anclajes para que el simio caiga de su torre y nosotros podamos recuperar a la chica. Como curiosidad, la primera versión del juego tenía un bug que provocaba la muerte del protagonista en el nivel 22, siendo éste el final del juego. Como Jumpman (más tarde nuestro querido Mario), teníamos que esquivar los barriles que nos arrojaba Donkey, pero también nos atacarán pequeñas llamaradas. Según avancemos los enemigos se vuelven mas rápidos y peligrosos, además de que tendremos que andar con ojo de no caernos al saltar de las plataformas móviles, ya que sólo contamos con 3 vidas. En el año 2007 se estreno un documental que narra la historia de Billy Mitchel, quien mantuvo el récord mundial en este juego durante 25 años, arrebatado por Steve Wiebe en 2006.

Heroes Arena se hace con el primer premio en la MSXdev'10

Han sido ocho los títulos presentados a concurso en la edición 2010 de esta famosa competición que lleva celebrándose desde 2003.

Tras algunos días de deliberación, los integrantes que componen el jurado de la MSXdev de este año dieron por fin su veredicto. **Heroes Arena**, el arcade de Imanok inspirado en juegos de la talla de Pong o Breakout se coronó como ganador absoluto gracias a sus preciosos gráficos, jugabilidad medida, y porque no, a apelar al sentimentalismo de más de un jugador gracias a la incorporación de un buen puñado de personajes de Konami en el juego. No le fue a la zaga **Zombie Near,** el segundo clasificado de la competición, que además obtuvo el galardón a juego más original, y que plantea un arcade de visión cenital en el que tendremos que enfrentarnos a un gran número de zombies mientras deambulamos en laberínticos pasillos. El resto de participantes fueron en orden de puntuación: **Hans' Adventure**, **QBIQS**, **DAQ Lord Of Idar**, **NeoPONG512**, **Mission2Mir** y **Ratbox**, este último descalificado por no acometer todas las reglas del concurso. El jurado estuvo formado por Benoît Delvaux, Sjoerd Lammertsma, miembros actualmente del equipo organizador de la MSXdev, y Eduardo Robsy, fundador de este evento en 2003 y un auténtico experto en el sistema MSX. Los premios que se han repartido han sido 300€ recogidos a través de las donaciones de los usuarios, un interface Nowind, y aquellos premios dispuestos a través de los patrocinios, como más dinero a repartir entre aquellos títulos que cumplían ciertos requisitos o las tres expansiones Franky (módulos para añadir nuevos modos gráficos al MSX) que puso a disposición SuperSoniqs, unos probados gurús del hardware clásico.



Un ZX Spectrum conectado al mundo. El torneo de Heroes Arena se produce porque hay un plan para llevar al MSX de vuelta a lo más alto en Japón, y para conseguirlo que mejor que crear un juego con el personaje más famoso de los 80. ¿La manera de conseguirlo? Hacer que se enfrenten todos en combate singular como no...



La pantalla de selección de personajes. Con nombres tan míticos como Simon Blemont (Castlevania) o Gillian (Snatcher).



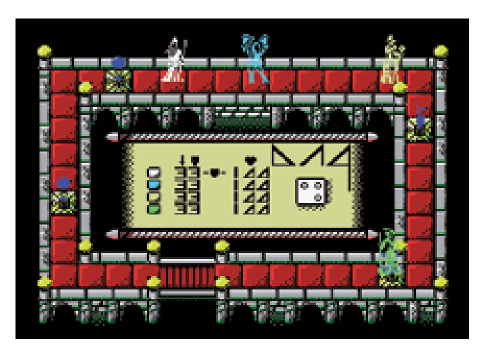
Zombies por doquier. Algunos lentos, otros más rápidos, os vendrá muy bien jugar a Zombie Near con un amigo.

Un poco de historia

La competición MSXdev nació en el año 2003 como respuesta a las incipientes inquietudes que comenzaron a surgir en la escena y celebrar el 20 aniversario de la creación del estándar de MSX. Para ello el propio Eduardo Robsy organizó la que sería la primera MSXdev con una idea muy clara en la cabeza: recordar un sistema, el MSX1, que en aquellos momentos no recibía demasiada atención por parte de la escena, más dedicada a programar para sistemas más potentes. Se impusieron una serie de reglas bastantes restrictivas, como la necesidad de que los programas funcionaran en la versión más básica de un MSX y que el formato de entrega de los participantes fuera cartucho ROM. Tres fueron finalmente los juegos presentados a concurso, y aunque la competición tuvo que ser cancelada por problemas diversos, si que sirvió para alentar el desarrollo en MSX, y como plataforma de despegue para posteriores eventos hasta llegar a nuestros días.

Los juegos de esta edición

Siete años después del nacimiento de MSXdev, en esta edición de 2010, se han presentado ocho titulazos para competir por el preciado premio, y aunque uno de ellos ha tenido que ser descalificado, sólo por el esfuerzo que supone la creación de estos vetustos programas ya se merecen sus creadores todo nuestro reconocimiento. Comenzamos con **Imanok**, el flamante ganador del primer premio con **Heroes Arena**, un cuidado y divertido clónico del famoso Breakout o como bien dice su autor, del Battle Flip Shot para NeoGeo, con el aliciente de que manejaremos personajes clásicos de Konami. Simon Belmont, Pentaro, Snake o la propia nave de Gradius, la Vic Viper, son sólo algunos de los personajes seleccionables en esta suerte de Pong. El



Ritmo pausado. Quizás el mayor problema de DAQ Lord of Idar, sea que se agota rápidamente y es algo predecible.



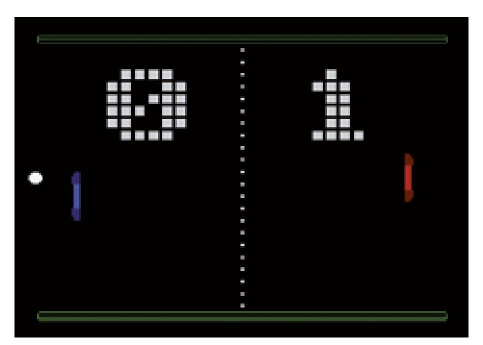
Efecto 3D. El efecto tridimensional de las catacumbas de Hans Adventure está francamente bien realizado.



MSX-Basic. Mission2Mir está programado en el lenguaje Basic integrado en MSX.



Divertida mecánica. A pesar de lo difícil que puede resultar en un principio, QBIQS es tremendamente adictivo.



¡También Pong! La versión del mítico videojuego incorpora novedades como las paredes horizontales de diversas formas.

jurado catalogó a Heroes Arena como un título que a buen seguro hubiera vendido cientos de copias de haber aparecido en la década de los 80, además de destacar su dinamismo, el modo para 2 jugadores simultáneos, los gráficos y el genial uso de la música y los sonidos. Nosotros nos quedamos también con la impresionante carátula o pegatina preparada para el cartucho, y el simple hecho de manejar a uno de los personajes leyenda de una desarrolladora como Konami,que tanto dio al mundo de los videojuegos en los 80. Esto, y claro, la impresionante posibilidad de organizar un torneo para hasta 8 jugadores que manejan a su personaje alternándose. Perfecto para sorprender al más pintado en una reunión de amigos frente a una máquina como el MSX. Con todo Heroes of Arena es un tributo genial a una época en la que primaba la sencillez y el aprovechamiento de los recursos limitados, algo que Imanok ha sabido captar a la perfección gracias al estilo 'super deformed' de los gráficos, la jugabilidad precisa y la inmediatez de la acción. Sin artificios y directo al corazón de los más nostálgicos. De diez sin duda.

Por detrás del juego de Imanok aparece otro título bastante sorprendente. Se trata de **Zombie Near**, una creación de **Óscar Toledo** que ha contado además con la colaboración de su hermano Adán, y que nos plantea en esta ocasión una suerte de juego de acción y laberintos con la actual temática de zombies y demás muertos vivientes que tan de moda se encuentra en la actualidad. En Zombie Near manejaremos a un chico o una chica armados con una pistola con la misión de liberar a los científicos que se encuentran encerrados en un laberíntico laboratorio. Tendremos que deshacernos de los persistentes zombies, encontrar llaves para abrir nuevas puertas en el gran mapeado y liberar obviamente a esos científicos. Óscar ha incluído una más que interesante opción para dos jugadores simultáneos y algunas sorpresitas escondidas que no desvelaremos.

Hans' Adventure, desarrollado por **The Pets Mode** es otro título de laberintos pero en este caso la perspectiva y la historia y ambientación cambian radicalmente. Ya no encontraremos a esos repugnantes zombies, sino que manejaremos a un pacífico clérigo que, abandonado a su suerte en un oscuro bosque no ve otra salida que internarse en un oscuro agujero. Quizás no haya sido esta la mejor idea ya que nos encontraremos en una especie de catacumbas repleta de monstruos y pasadizos. Controlando al clérigo, armado únicamente con su salto y botellas de agua bendita, tendremos que llegar de nuevo a la superficie antes de que amanezca. Los gráficos en Han's están realmente bien resueltos, dotados de una sensación de profundidad magnífica, y los sonidos y musiquillas que nos acompañan en nuestra aventura están bastante bien. Tendremos que echar un ojo siempre a nuestra vida, el medidor de aire viciado, las botellas de agua y, por supuesto el mapa, que nos obligará con toda seguridad a confeccionarnos uno en papel como mandan los viejos cánones.

QBIQS, programado por **Z80ST-Software** abandona la acción y la aventura en pos del siempre socorrido juego de puzzles. Basado en el arcade de finales de los 80 de Konami, Quarth, este QBIQS destaca por sus rápidos gráficos, tremenda banda sonora y genial adicción. Si además tenemos en cuenta que el juego permite la opción de dos jugadores simultáneos, la diversión está más que asegurada para los amantes al Tetris y demás sucedáneos. **DAQ Lord Of Idar**, es una especie de juego de tablero en el que jugaremos con magos y un dado virtual. Lo interesante de Lord of Idar es la inclusión de pequeños elementos RPG, como los niveles de vida, ataque, defensa, etc. y como al coincidir dos personajes en una misma casilla se inicia la esperada batalla. Quizás un poco limitado en el modo de un solo jugador, el título de los holandeses **Darkstone** gana bastantes enteros cuando son cuatro los jugadores "humanos" los que participan en el juego. **NeoPONG512**, también de **Z80ST-Software**, y que como su nombre indica, es una variación del mítico Pong de toda la vida. La novedad estriba en que las paredes horizontales donde rebota la pelota cambian su diseño de forma aleatoria aumentando en cierto modo el componente estratégico del juego. Lo único que echamos de menos en esta reedición del clasicazo por excelencia, es un modo para un solo jugador contra la CPU. Por último nos queda **Mission2Mir**, un matamarcianos muy básico obra de **Raymond van Hoorn**, y que sorprendentemente está realizado en MSX-Basic. Los gráficos y los sonidos son muy simples, y los controles algo decepcionantes, pero se deja jugar durante algunos minutos mientras recordamos viejas glorias de la talla de Space Invaders y demás.

Todo esto es lo que ha dejado tras de si la celebración de la última MSXdev. Nuevos y frescos desarrollos para ser disfrutados en el ordenador original o en los emuladores para tu PC, que demuestra una vez más como la retroescena sigue pisando fuerte. Recordad que todos estos títulos los podéis descargar de forma totalmente gratuita desde la web de los respectivos autores, o directamente en la página oficial de la MSXdev:
http://msxdev.msxblue.com/?page_id=5



Boulder Logic para ZX81
Bob Smith libera su último proyecto, una especie de clon del clásico Boulder Dash que vuelve a demostrar lo que puede hacerse realmente con estas máquinas técnicamente tan limitadas.

¡Ya queda menos para 'Los Templos de Fuego'!

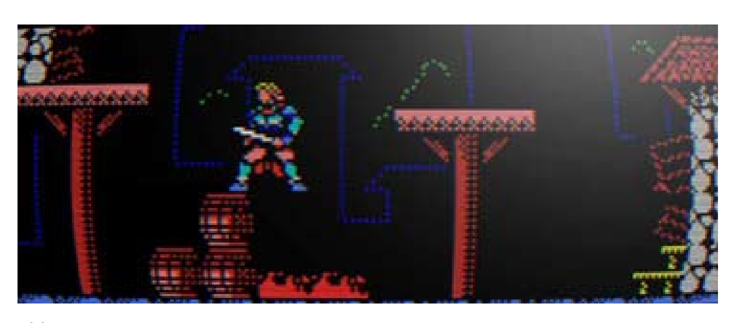
RELEVO Videogames nos trae la esperada secuela de La Corona Encantada, que se lanzará al mercado en pocos meses

La desarrolladora española especialista en programar videojuegos para sistemas retro, anunció en octubre del año pasado los planes de producción de la segunda parte de uno de sus títulos más queridos por la comunidad jugona, y aquí tenéis, en exclusiva para todos los lectores de RetroManiac la primera imagen mostrando una porción del 'in-game' de su nuevo título en versión MSX. En la captura podréis observar a Rekki, el mismo protagonista de la primera parte, enfundado en una nueva armadura con la espada en ristre, dispuesto a acabar de una vez por todas con el infame Joreinus, que repite papel antagonista en esta ocasión.

'Los Templos de Fuego', como ha sido bautizado esta nueva entrega, continuará la historia de La Corona Encantada justo 15 años después del fin de la primera aventura. El equipo de desarrollo es exactamente el mismo que en la precuela, con Jon Cortázar a la cabeza y la inestimable labor de un genio de los pinceles como es Alfonso Azpiri, contribuyendo en el diseño y la historia del juego. "Los Templos de Fuego mantendrá la característica mecánica de exploración y plataformas que caracterizaron a La Corona Encantada, pero además introduce un mayor componente de acción y se ha aumentado la extensión y la complejidad del mapeado por el que deambularemos" nos cuenta el propio Jon. Y es que RELEVO Videogames también quiere cuidar al límite la historia y el argumento que rodeará al juego.

Tras liberar al reino del yugo del malvado consejero real Joreinus al final de 'La Corona Encantada', el por aquel entonces príncipe Rekki decide casarse con su amada, la princesa Liana. Al poco tiempo nacería el vástago de ambos, el príncipe Leinar, heredero del reino de Hyoth y destinado a controlar la corona. Todo era paz y armonía, nada hacia presagiar el retorno de Joreinus, quien, cegado por la venganza y con la ayuda de tres dragones, secuestra al hijo del rey y roba nuevamente la corona dejando a su paso un reguero de destrucción y una devastada Hyoth. Joreinus huye entonces a las lejanas tierras de Kadostta, donde encuentran los misteriosos Templos de Fuego y aguarda pacientemente la llegada del rey.

Como podéis comprobar, nos esperan nuevas aventuras repletas de acción en un mundo mágico y fantástico. RELEVO Videogames espera que su lanzamiento se produzca durante en la RetroEuskal a finales de julio, y que aparecerá tanto para MSX como para Spectrum. ●



Primera imagen. Imagen en exclusiva para RetroManiac de la versión MSX de la esperada continuación de La Corona Encantada.



Colaboración de lujo. Los Templos de Fuego cuenta nuevamente con la inestimable participación de Alfonso Azpiri, un maestro que ilustró tantas y tantas portadas de los juegos españoles en la década de los 80. Arriba podéis ver algunos bocetos preliminares realizados para el juego de RELEVO.

Las tortas de '64th Street' también pegan en iPhone

Parece que los chicos de DotEmu no descansan, y es que anunciaron el lanzamiento a mediados de marzo de la conversión de 64th Street: A Detective Story para dispositivos iOS (ya sabéis, iPhone, iPad y toda esa peña). El juego, original de los arcade de principios de los 90, fue la respuesta de Jaleco a los clones que aparecieron siguiendo la estela del tremendo Final Fight.

Aprovechando el tirón que el género adquirió en los salones recreativos a lo ancho del mundo, en esta ocasión los mamporros y puñetazos nos llevaban a finales de los años 30, tomando el papel de una pareja de detectives bastante atípica que tenía que salvar a la hija de uno de los hombres más influyentes de la ciudad. Como veis la originalidad se acababa en la ambientación, historia, controles, personajes... no cambian mucho con lo conocido en aquellos años. Sin embargo, y aunque 64th Street no deja de ser un notable arcade algo repetitivo, resulta muy curioso como se mezclan anacronismos continuamente en el ambiente del juego. No hay más que ver a esos cochazos de los 30 metidos en sus garajes mezclados con la chusma de vuestros enemigos vestidos como si hubieran salido de una fiesta de los 80.

En fin, la posibilidad de destrozar gran parte del escenario (toda una novedad cuando hablamos de juegos de hace más de 20 años), lanzar a los enemigos contra los edificios o al agua, y la variedad de escenarios nunca pasarán de moda. ●









Vuelve Barry a tu iPhone
Barry Steakfries vuelve de la mano de sus autores, Halbrick, en un nuevo juego de acción bautizado como Machine Gun Pack, y que ya debe estar disponible para dispositivos iOS.



Fecha de Retro Encounter
Se celebrará el próximo 9 de abril en la Escuela de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid desde las 10 de la mañana hasta las 9 de la noche de forma ininterrumpida. Más información en la web del evento: http://www.retroencounter.es

Minecraft, ganador absoluto de los premios de la IGF 2011

Minecraft, el exitoso juego desarrollado por Mojang que se ha encaramado a los primeros puestos en los rankings de juegos independientes, también ha resultado el claro vencedor en los recientes premios de la 13 edición del Independent Games Festival. El juego, una especie de sandbox que permite a los jugadores construir a partir de bloques cuadrados sus propios mundos interactivos, se ha hecho con el galardón más importante de los premios que otorga la IGF. Además, también ha obtenido con el reconocimiento del público, que asimismo le ha encumbrado a lo más alto en la categoría "Audience Award".

Por detrás han quedado otros títulos muy interesantes como **Amnesia: The Dark Descent**, una aventura en primera persona desarrollada por Frictional Games, en el que el terror y la manipulación de objetos se dan la mano. El excelente trabajo en la banda sonora, atmosférica y tremendamente efectista, y los aspectos técnicos, han provocado que el título de Frictional sea otro de los destacados.



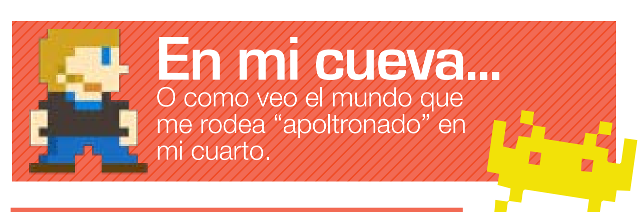
Otros premiados. El resto de los galardonados han sido Nidhogg, BIT. TRIP RUNNER, Desktop Dungeons, FRACT y Helsing's Firey Helsing's Fire.

Anunciado el remake de Cave Story para 3DS

Una noticia genial, y es que Daisuke Amaya, el programador original de este impresionante título que nació como juego independiente para PC gratuito, ha anunciado junto a NIS America que se encuentran en la fase de producción de un remake de Cave Story. Según parece no se tratará de un título descargable tal y como lo hemos podido ver recientemente en DSiWare, sino que se está efectivamente, reconstruyendo todo el universo del juego y adaptando a las tres dimensiones para aprovechar el potencial de la nueva portátil de Nintendo.



Se espera que Cave Story 3d (como se le conoce por el momento) estará disponible en algún momento de este verano. Conocedores de la calidad que atesora el bueno de Daisuke en todas sus producciones hasta el momento, desde RetroManiac no podemos más que frotarnos las manos esperando sólo lo mejor.



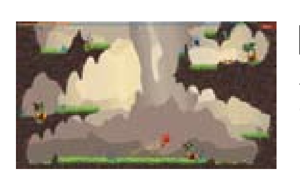
El arte de hacer cola, o como mitigar la espera ante el lanzamiento del videojuego/consola de rigor.

Como imagino que muchos de vosotros ya sabréis amigos lectores, no hace mucho se puso a la venta en Japón 3DS, la nueva consola portátil de Nintendo. Y como en toda presentación y acto de este tipo, las colas de turno no se hicieron esperar.

Y es que esto de pasar unas horas o incluso días a la intemperie haciendo cola para conseguir un simple artefacto de entretenimiento sigue siendo un acontecimiento cuanto menos curioso. Más de uno considerará que es algo perfectamente comprensible sobre todo si eres aficionado, pero a otro le podrá parecer una simple estupidez. Además, podríamos escudarnos en que por estas latitudes también podemos perder nuestro tiempo esperando a pie de la taquilla del estadio de turno para poder presenciar el partido de fútbol del siglo y nadie alza demasiado la voz ante ello. De hecho, éste que escribe se ha chupado algunas de ellas para conseguir una simple entrada, así que no me libro. Sin embargo, no sé si me plantearía hacer lo mismo por una consola o un videojuego sabiendo que en cuestión de un breve periodo de tiempo podré adquirir mi copia con mayor comodidad, y sin hacer cola ni haber tenido que dormir en la calle.

Quizás sea por una simple cuestión de hábitos culturales. Mientras que en Japón los videojuegos forman parte de la cultura del lugar, en los países occidentales tienden a concebirse como lo que son, una forma de entretenimiento más. Sinceramente, no me hago a la idea de que se lleguen a habilitarse días festivos entre el calendario laboral ante la inminente salida de un título emblemático (saga Dragon Quest, por ejemplo) para evitar el absentismo laboral o escolar. Puede sonar surrealista, pero en Japón es una práctica muy habitual. Otro aspecto a tener muy en cuenta es la paciencia y corrección a la hora de hacer cola. Ya sabíamos que la sociedad japonesa era extremadamente cívica, por lo que es difícil ver problemas derivados de esta práctica. No me hago a la idea de ver a japoneses intentando colarse, la verdad.

A pesar de todo, y lejos de alabanzas o críticas, el hacer cola para adquirir un producto tecnológico empieza a ser una cuestión cada vez más común en Occidente. Cuando salieron plataformas de la talla de Iphone, Ipad o similares ya había gente esperando con antelación y nerviosismo con tal de hacerse con las primeras unidades, así que será cuestión de tiempo que sea socialmente aceptado este tipo de acontecimientos. Mientras que no se produzcan altercados, tendrán mi bendición. Mientras tanto, dormiré plácidamente en casa para comprar mi copia al día siguiente o en los días sucesivos.



Llega el remake de La Pulga
Mandanga Games recupera uno de los títulos más representativos de la historia de los videojuegos españoles: La Pulga, programado en 1982 por Paco Suárez y Paco Portalo en un vetusto ZX 81.

Entrevista Undercoders

Demuestra lo que sabes de videojuegos con Quiz Game Land

Hablamos con David Jaumandreu de Undercoders, una joven desarrolladora española afincada en Barcelona que ha creado ya un buen puñado de títulos para dispositivos iOS caracterizados por su buen humor y situaciones hilarantes. Vuvuzela vs Zombies o Crazy Spammer son auténticas locuras, pero para esta ocasión les preguntamos acerca de Quiz Game Land, una especie de Trivial Pursuit salpicado de minijuegos que pondrán a prueba tus conocimientos en videojuegos. http://www.undercoders.com

En primer lugar dejadnos felicitaros por vuestros juegos, son sobre todo pequeñas piezas muy, muy divertidas con las que pasar un rato francamente bueno.
Muchas gracias, ¡estamos encantados de que los disfrutéis!

En segundo lugar, comentadnos por favor quienes sois Undercoders, como os conocisteis, ¡como fueron vuestros inicios en definitiva!
Undercoders lo formamos tres compañeros de universidad en nuestro penúltimo año de carrera, con el fin de realizar proyectos en el tiempo libre y poder ganar algo de dinero. Aunque nuestra ilusión siempre fue crear vídeojuegos, los primeros años los pasamos desarrollando principalmente páginas y aplicaciones web, ya que nos resultaba relativamente fácil encontrar clientes y tener ingresos. Una vez dejamos la carrera atrás y estuvimos establecidos como empresa, decidimos dar el salto y dedicarnos, por fin, exclusivamente a la creación de vídeo juegos.

Una web en la que podemos leer "All Your Games Are Belong To Us" no puede dejar indiferente a nadie que tenga algo de conocimientos en videojuegos. ¿Cuáles son vuestros sistemas y juegos favoritos? ¿Desde cuando comenzasteis en este mundillo disfrutando de los videojuegos?
David: Empecé jugando con el MSX que teníamos en casa, lo que me llevó a ser un gran fan de Konami con cartuchos como Penguin Adventure, F1-Spirit o Salamander. Después me pasé a las consolas con una GameBoy y, a partir de ahí, ya he sido jugón en todo lo que ha venido después. Personalmente siempre he tenido predilección por los juegos arcade de las recreativas.

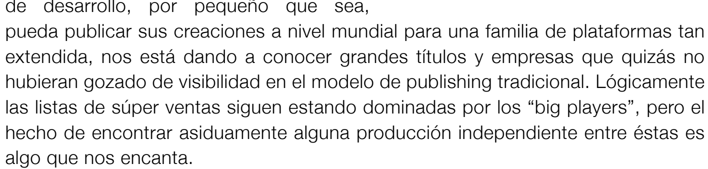
Josep: en mi caso empecé a jugar a videojuegos un poco más tarde. Aparte de alguna que otra Game & Watch, mi primera consola fue una Master System II que sufrió horas y horas de partidas multiplayer con el Olimpic Games. Mi verdadera pasión por los videojuegos creció al empezar a preguntarme cómo estaban hechos los juegos por dentro. Esta curiosidad por los detalles técnicos ha hecho interesarme por todos esos juegos que han superado alguna barrera tecnológica para conseguir lo imposible, desde los gráficos 3D en la Super Nintendo hasta las enormes ciudades vivientes de los GTAs.

Si nos centramos en vuestra última producción, Quiz Game Land, comentadnos por favor como surgió la idea y la razón de programarlo para dispositivos iOS. ¿De dónde sacáis ese humor tan característico que impregna vuestras producciones?
La verdad es que Quiz Game Land tiene su historia. La primera versión la hicimos en Visual Basic durante un crédito de informática del instituto, y, aunque era muy limitada y los mapas eran directamente cogidos del Super Mario Bros 3, lo pasábamos en grande picándonos con ella. La idea la recuperamos años más tarde, cuando empezamos con los videojuegos en Undercoders, y creamos una versión completa para móviles en J2ME como parte de nuestro catálogo inicial. Lamentablemente nunca conseguimos encontrar distribuidor para éstos, pero la aparición de la App Store nos abrió las puertas a publicarlo directamente y así es como acabó en iPhone.

El humor es algo que va mucho con nuestra manera de ser y nuestro día a día, así que es fácil que se cuele siempre en nuestros juegos. Al final, jugamos para divertirnos y nos divertimos haciendo juegos, así que ¿qué mejor soporte para hacer un poco de broma que un vídeo juego? ;)



¿Qué pensáis de este mercado incipiente de dispositivos móviles con iPhone a la cabeza?
Desde nuestro punto de vista, el mercado de juegos para móviles ha dado un gran salto cualitativo gracias al planteamiento de Apple. El hecho de que cualquier estudio de desarrollo, por pequeño que sea, pueda publicar sus creaciones a nivel mundial para una familia de plataformas tan extendida, nos está dando a conocer grandes títulos y empresas que quizás no hubieran gozado de visibilidad en el modelo de publishing tradicional. Lógicamente las listas de súper ventas siguen estando dominadas por los "big players", pero el hecho de encontrar asiduamente alguna producción independiente entre éstas es algo que nos encanta.



Nos encanta el "feeling" retro que tiene todo el juego, desde los gráficos y mapeados inspirados en clasicazos, hasta la forma de presentar los duelos, las puntuaciones o los samples de las voces, pero algunos de nuestros lectores se "quejan" de la ausencia de un modo multijugador, y les encantarían que las preguntas fuesen más difíciles. ¿Estáis pensando en una continuación o pensáis más en las actualizaciones de la aplicación?
Sí, la verdad es que el modo multijugador es algo que tenemos en mente desde hace tiempo y vamos a incorporar en próximas versiones. Ahora que la aplicación es compatible también con iPad, creemos que puede funcionar muy bien. De hecho, tenemos dos nuevos protagonistas y un tablero para cuatro jugadores a medio hacer que iremos completando poco a poco.

Tenemos planes de seguir dando soporte a Quiz Game Land en forma de actualizaciones, tal y como hemos ido haciendo desde el lanzamiento original en 2009, de manera que las puedan disfrutar también aquellos que ya compraron el juego. El único problema es que, al ser una empresa tan pequeña, nos lleva tiempo preparar las nuevas entregas.

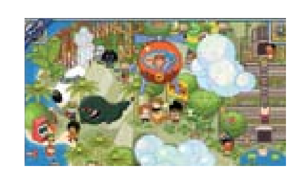
El asunto de la dificultad es realmente complicado, ya que nos llegan opiniones de todos los colores: algunos se nos quejan de que el juego es imposible, mientras que otros lo encuentran relativamente fácil. Lo que vamos intentado en cada versión con nuevas preguntas es balancear los niveles, para que los difíciles sean todavía más difíciles, mientras que los fáciles mantengan el baremo de entrada bajo. Así, la diferencia entre el la última pantalla del nivel Hard y la primera del Easy es ahora de 8 puntos en la escala de dificultad que tiene internamente el juego. De todos modos, según las estadísticas que tenemos, hay muy muy pocas personas que hayan conseguido derrotar al "verdadero" Game Master por el momento ;)

¿Qué nos podríais contar sobre vuestros proyectos de futuro?
Los más reciente son un par de títulos para Nintendo DSi que tenemos en desarrollo hace un tiempo y saldrán a la venta a mediados de este año. Por lo que respecta a iPhone, aparte de nuevas versiones de Quiz Game Land, estamos preparando también una actualización del Battle of the Elements y un juego promocional para un grupo de música que saldrá en Abril.

Muchísimas gracias por vuestra atención, y esperamos que sigáis con vuestro sentido del humor en siguientes producciones. Un afectuoso saludo.
¡Gracias a vosotros por las preguntas! Como amantes de los juegos de antaño, es un placer que nos os hayáis contactado desde RetroManiac.



Anunciado Strania para XLA
Desarrollado por G·Revolution (Border Down para Dreamcast) se espera que este nuevo matamarcianos repleto de enemigos y miles de disparos en pantalla, llegue en algún momento de este año.



¡Time Geeks se actualiza!
El divertido juego de 'busca y encuentra' para dispositivos iOS con amplias referencias retro y de 'cultura geek' actualiza sus contenidos con nuevos modos de juego, retos, mini juegos, e incluso un 'look' remozado. Y todo ello, ¡gratis!

River City Ransom 2 aparecerá en Wii



La segunda parte espiritual de uno de los beat'em ups más divertidos y cachondos de la historia de los videojuegos, llegará finalmente en Wiiware este verano, al menos en las consolas japonesas. Tras haberse anunciado el título hace unas semanas para PC y una consola sin determinar, finalmente ha sido Wii la que se llevará el gato el agua. La versión para ordenadores compatibles, aparecerá presumiblemente el año que viene y según parece tendrá varias opciones multijugador online.

Miracle Kidz, los artífices de esta nueva reencarnación, bautizó al juego con el sobrecogedor nombre de Doutown Nekketsu Monogatari , y parecen estar preparando una especie de plan de dominación total aprovechando las licencias de Technos con tipos cabezones y cuadradotes, la conocida como serie Kunio-kun de la que ya se anunció para mayo la esperada versión de Dodgeball, Super Dodge Ball, también en Wiiware, y que hizo una breve aparición en 2009 en la sección de juegos indies para Xbox 360 y Windows.

Versión final de Streets Of Rage Remake.

Por fin se acabó la espera. La versión final del remake de Streets Of Rage para Windows ya es una realidad. Atrás quedaron las betas y los 8 años de desarrollo de este megaproyecto que han costado sudor y lágrimas al equipo de desarrollo.

Y es que este no es un simple lavado de cara del juego original. Es algo mucho mas grande ya que recopila todo el contenido de las tres entregas de la saga Streets Of Rage y le añade contenido adiciional. Nuevos personajes, fases, enemigos... Todo un homenaje a una de las mejores sagas de beat'em up de la historia.

Para que os hagáis una idea de lo mastodóntico del proyecto pensad en estos escalofriantes números: 103 niveles; 19 personajes jugables; 64 enemigos; 64 módulos de inteligencia artificial, para representar la forma de andar y la reacción de cada uno de los enemigos; incluye intros originales entre fase y fase, sumando más de 40 intros y 8 finales; prácticamente todas las canciones de la saga, incluidas versiones GameGear y algunos temas nuevos, un total de 76 canciones; todas las funciones de todos los juegos de la saga están emuladas; más de 30 opciones configurables en el menú; acciones extendidas para mando de 6 botones; armas y especiales con armas. ¡Impresionante!

Streets Of Rage Remake es gratuito, aunque podeis hacer donativos a los autores a través de Paypal. Podéis descargarlo en **http://www.bombergames.net/sorr_project/**



Otras versiones. Próximamente verán la luz las versiones nativas para Linux y las consolas GP2X Wiz y Nintendo Wii. Además, nuestros amigos de **Abandonmac** han realizado un estupendo port mediante Wineskin para MAC que podéis descargar desde su página.

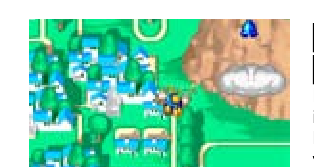


¡"Neonetro" para todos!

Eso de acuñar nuevos términos nos encanta, sobre todo cuando tienen que ver con los videojuegos. ¿Y a qué narices podemos denominar "neoretro"?.

Vale, no nos lo hemos inventado nosotros, ahí están los géneros musicales que tienen prácticamente palabros para cualquier tipo de sonido, y también es verdad que ya se ha dejado escuchar en el ámbito del ocio electrónico, pero si dejamos de lado la concatenación silábica del término, (NEORETRO), que la verdad es que suena bastante bien a mis oídos, y a que de nuevo tiene poco, nos queda una tendencia que de un tiempo a esta parte está ampliando su radio de acción poco a poco y que trata de recuperar el aspecto 8Bit de los juegos de los 80 pero dotándoles de ciertos avances tecnológicos propios del momento actual. Imitaciones más o menos logradas, como diría un amigo mío.

Si tipos como tú y como yo, que sobrepasamos seguramente la treintena (aunque sea por poco), y que de jovenzuelos disfrutábamos como locos con juegos en los que la imaginación jugaba un papel esencial debido a las carencias gráficas de las máquinas de la época, es posible que andemos algo predispuestos y que sea fácil vendernos cualquiera de los títulos de PixelJam, Pixeljunk o 8bit Fanatics, por mencionar algunos ejemplos. Son sobre todo programadores independientes que apelan al aspecto gráfico de hace un par de décadas y desarrollan juegos de fácil digestión, basados en su mayor parte en conceptos sencillos de aprender y que a todos nos son conocidos. Pixeljunk por ejemplo, trata de incorporar además una estética metaretro, el retro dentro del juego retro. Gracias a esos píxeles gigantescos que se dejan notar en todos los sprites de sus juegos. PixelJam tira más por los juegos cortos y directos, utilizando gráficos dotados de una paleta de colores limitada y animaciones de 4 o 5 frames, pero que mantienen un cierto aura de modernidad. Aunque no todo han sido desarrollos independientes. Capcom se atrevió en sus últimos Megaman a copiar, literalmente, el aspecto que el azulado héroe, el resto de personajes y los escenarios poseían en los juegos para NES en los que aquellos sprites "mazacotes", articulados parcamente, se debatían en cruentas batallas. Lo único que forzó Capcom es la bajada del nivel de dificultad, sobre todo en su décima parte. Incluso las músicas basadas en los "chiptune" tan de moda también en estos tiempos, son muy parecidas a lo que gestionaría el hardware sonoro de la NES. Es cierto que este tipo de juegos no son del agrado de todos, de hecho muchos usuarios ni siquiera se pararán a pensar en estos diseños emuladores de los viejos tiempos y directamente los relegarán al olvido más profundo, pero otros tantos si que seremos capaces de encontrarles sentido, y de hecho disfrutarlos con algarabía y muchas ganas. ¿Moda pasajera? Lo dudamos, son juegos que al igual que los desarrollados para máquinas antiguas (Spectrum, C64) provocan que sigamos enganchados con cierta nostalgia a una época que pasó, pero que nos negamos a olvidar.



Detana Twinbee también en la 'Game Room' de Xbox 360
Poco a poco van apareciendo títulos más interesantes en el experimento retro de Microsoft. El shooter de Konami llega en versión original arcade para nuestro deleite.

Nuevo clon de Pac-Man para MS-DOS, ¡y en modo texto!



¿Comecocos en ASCII? Parece mentira pero hoy en día los programadores siguen exprimiendo las máquinas más antiguas de forma espectacular.

A estas alturas y nos encontramos con esta maravilla programada por Jason Knight para ser presentada en la Retrochallenge 2011 de invierno. Paku Paku es un clon del famoso PacMan programado en Turbo Pascal 7 y utilizando uno de los modos gráficos más misteriosos y por ende indocumentados, que existen desde la aparición de los primeros PCs. Una especie de modo gráfico de 160x100 que se basa realmente en el uso especial de las tablas extendidas ASCII de texto. Verlo para creerlo.

Concebido para funcionar en máquinas antiguas tipo XT, o incluso en un viejuno IBM PC 5150, realmente el requisito imprescindible es una tarjeta gráfica compatible y al menos 128k de RAM, aunque el autor ya avisa que pueden producirse parpadeos molestos al jugarlo, sin eso sí, convertirlo en un título injugable ni mucho menos. Para disfrutar como dios manda bastará con un "simple" 8088 a 4.77 mhz. mínimo, esos 128k de RAM (libres 68k aproximadamente en DOS) y la consabida gráfica compatible. Además Jason ha programado el sonido para utilizar tarjetas Tandy (sin mucha diferencia con respecto al altavoz interno del PC -¡qué recuerdos!-), Adlib o incluso Game Blaster, y en la versión 1.3 lanzada recientemente ha incluído el soporte para joystick.

Si tenéis complicado probar este Paku Paku en una máquina original (un servidor lo hará en cuanto pueda en un Philips 286 que está cogiendo polvo en el trastero), siempre podréis probarlo en DosBox, nuestro gran aliado para testear esos míticos títulos que no tiran en las máquinas actuales. Por cierto, en el archivo comprimido con el juego encontraréis además las fuentes en pascal y la libreria gráfica, todo un lujo para los más curiosos.



Sonic y Shinobi visitarán los circuitos de 3DS

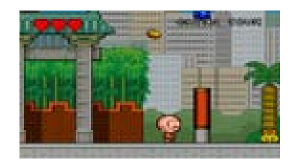
Ya está aquí la novedosa portátil de Nintendo, cuya característica más sonada es la posibilidad de mostrar gráficos tridimensionales sin necesidad de que el jugador utilice gafas especiales para ello, así que el chorreo continuo de noticias sobre 3DS es ya más que habitual. Nintendo confirmó que la tienda virtual de 3DS (bautizada como eShop), incluiría entre sus opciones de emulación de sistemas clásicos a TurboGrafx-16 y Game Gear, de modo que Sega USA ha anunciado rápidamente cuáles son los títulos de Game Gear que estarán disponibles desde un principio para el sistema de Nintendo. La mayoría son auténticos clasicazos que ya hicieran las delicias de los jugones de hace 15 y 20 años, y aunque aún no hay fecha real confirmada de la puesta en servicio de eShop, algunos de nosotros ya estamos salivando con la posibilidad de recuperar esos pequeños cartuchitos negros de Game Gear, aunque sean en formato emulado.

Pero vamos a lo que interesa, los títulos anunciados por Sega son: **Sonic Triple Trouble**, un plataformas con el héroe de Sega como protagonista, exclusivo en la consola en el momento del lanzamiento original en los 90, y que luego ha aparecido en diferentes compilaciones de juegos de Sega, pero que sigue siendo un plataformas bastante apetecible y de los menos jugados en la historia del erizo azulado; **Columns**, el clon de Tetris que Sega puso de moda en los 90; **Shinobi**, en un título que fue especialmente desarrollado para la portátil y que obtuvo un reconocimiento notable en el momento de su lanzamiento; **Dragon Crystal**, que es seguramente el menos conocido de todos, una especie de 'roguelike' que tan de moda se están poniendo en estos momentos en los ciruitos independientes; y por último **Sonic Drift 2**, el enésimo intento de introducir a Sonic, Tails, Robotnik, etc. en un juego de carreras similar a Super Mario Kart, que realmente se quedó en una curiosidad.

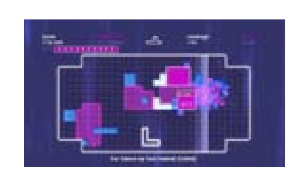








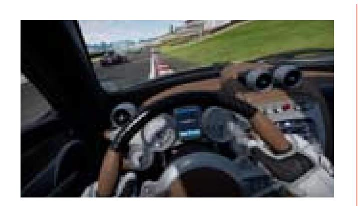
Bonk para Super Nintendo
Hudson trae a la tienda virtual de Wii la versión plataformera de su mascota en Super Nintendo. Un divertido cartucho que no superó a la tercera parte en TG16 pero que sigue siendo un gran título.



Chime suena también en PSN
Bautizado con el subtítulo "Super Deluxe" la conversión incorpora más música y niveles que el original de XLA.

NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.

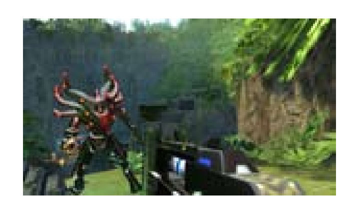


MARZO

Shif 2: Unleashed

Lanzamiento: 25 de marzo
Publica: EA
Desarrolla: Slightly Mad Studios
Plataforma: 360, PS3, PC

Después de vender casi 5 millones de copias con la primera parte, sólo era cuestión de tiempo que EA se pusiera las pilas con su continuación. Esta vez se ha desarrollado un nuevo motor para los gráficos que mejora los diseños de la precuela y la sensación de velocidad. EA promete una experiencia de juego más realista e intensa que en la edición anterior. Además la física también se ha mejorado y la cámara en primera vista situada a la altura de la cabeza del conductor parece ser todo un puntazo. Con la idea de potenciar las relaciones sociales en el juego se ha incluido el denominado Autolog, mediante el que comparar nuestro progreso con el de nuestros amigos.



ABRIL

The Conduit 2

Lanzamiento: 22 de abril
Publica: SEGA
Desarrolla: High Voltage Software
Plataforma: Wii

Tras la serie de retrasos que parecen estar plagando la producción de High Voltage Software, no podemos más que prestar algo de recelo a la segunda parte de The Conduit. El que se ha nombrado innumerables veces como "mejor shooter en primera persona en Wii", está tomando un cariz sospechoso. Los últimos vídeos y avances no dejan en buen lugar al título de Sega, y aunque son muchos los esfuerzos de la desarrolladora por conseguir un título potente técnicamente y presentar cierta madurez en sus diseños, lo cierto es que mucho nos tememos que quedará a medio camino como ya ocurriera en la primera parte. En poco más de un par de semanas saldremos de dudas en cualquier caso.




ABRIL

Virtua Tennis 4

Lanzamiento: 29 de abril
Publica: Sega
Desarrolla: Sega-AM3
Plataforma: Multi

Acaba de aparecer la cuarta entrega de Top Spin, y a la respuesta de Sega le queda poco para hacer lo propio. La rivalidad entre ambos conceptos de ver al tenis se hace mucho más patente este año cuando ambos coinciden en el tiempo. Con todo, Sega retorna a sus orígenes gracias a que la desarrolladora original de aquella máquina de finales de los 90 que sorprendiera por su velocidad y diversión, es la encargada de esta versión. ¡Lo único que queremos es divertirnos con el mejor arcade tenístico del momento!

MAYO

Brink

Lanzamiento: 20 de mayo
Publica: Bethesda Softworks
Desarrolla: Splash Damage
Plataforma: 360, PS3, PC

El shooter en primera persona de Splash Damage pretende ser algo especial. No sólo por convertirse en el primer título de la desarrolladora completamente original (hasta el momento se habían ocupado de encargos de otras empresas), si no también por haber dotado al juego de una historia fantástica, incorporar ciertos toques RPG, proponer un estilo de control similar a Mirror's Edge y envolverlo todo en un apartado técnico francamente bueno. Además se espera que el juego multijugador online sea francamente bueno y se recuperan, por fin, a los bots para la opción sin conectividad.

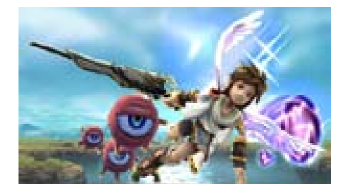


JUNIO

Child of Eden

Lanzamiento: Junio
Publica: Ubisoft
Desarrolla: Q Entertainment
Plataforma: 360, PS3

Babeando estamos desde que el bueno de Tetsuya Mizuguchi descubriera el juego en la conferencia PRE E3 de Ubisoft el año pasado. Child of Eden es una especie de continuación espiritual del magnífico REZ, y al igual que el disco para Dreamcast, en la última producción de Mizuguchi se hará especial hincapié en los aspectos visuales y sonoros. Con un control en primera persona, nos abriremos pasos a través de 5 largos niveles denominados 'Archivos' que son toda una alegoría geométrica de luces y colores, mientras nos acompaña la impresionante banda sonora compuesta por Genki Rockets.

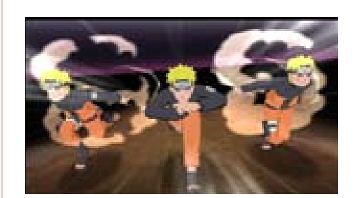


2011

Kid Icarus: Uprising

Lanzamiento: 2011
Publica: Nintendo
Desarrolla: Project Sora
Plataforma: 3DS

Uno de los primeros títulos en presentarse para la consola portátil 3DS de Nintendo e inexplicablemente aún no tenemos fecha fija de lanzamiento. Kid Icarus es una especie de evolución de Star Fox mezclado con el universo clásico del que hace gala el personaje de Nintendo. Recuperado del baúl de los recuerdos desde aquel lejano cartucho de NES, manejaremos a Pit surcando los aires en tercera persona y a pie cuando lleguemos a determinados lugares como las ciudades. Un control algo exigente y precisamente las fases a pie (¿no aprendieron nada desde el Rebel Strike de Factor 5?) parecen deslucir algo el conjunto.

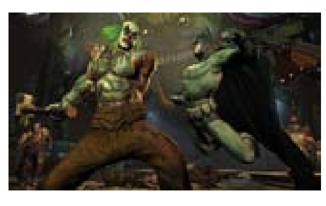


2011

Naruto Shippuden 3D

Lanzamiento: 2011
Publica: 505 Games
Desarrolla: Tomy
Plataforma: 3DS

Ya lanzado en Japón, el estado del juego para occidente no se descubrió hasta hace poco, cuando 505 Games decidió hacerse cargo de su distribución, eso sí, sin fecha de publicación determinada. Dando un giro completo a lo que estábamos acostumbrados en anteriores entregas del Ninja gatuno, en Naruto Shippuden 3D nos encontraremos con un juego de aventuras y plataformas más bien de Scholl horizontal en 3D, y en el que en ocasiones estaremos obligados a utilizar el osciloscopio de la portátil (por ejemplo) para utilizar las nuevas habilidades que vayamos adquiriendo.



OCTUBRE

Batman: Arkham City

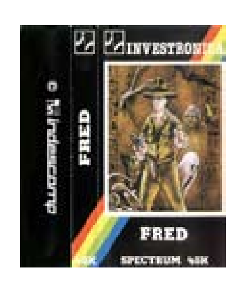
Lanzamiento: Octubre 2011
Publica: Warner Bros. Interactive
Desarrolla: Rocksteady Studios
Plataforma: 360, PS3, PC

Arkham Asylum significó la confirmación del personaje de Bob Kane en las plataformas actuales. La sabia combinación de lucha, sigilo, labores detectivescas y gadgets a porrillo, hicieron las delicias de todos los seguidores del señor de la noche. Para la ocasión Rocksteady mejorará lo presente gracias a una mejora técnica del Unreal Engine 3, a pulir el sistema jugable y por supuesto a que tendremos enfrente de nuevo a los villanos más villanos de la historia del comic.



Fred

Segundas partes también son buenas. La secuela de este título lanzada e 1986 por Made in Spaon, se bautizó como Sir Fred, convirtiéndose rápidamente en uno de las mejores videoaventuras castizas.



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1983
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Indescomp
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

¿Quizás el primer plataformas puramente castizo? ¿Sentaría Fred las pautas de lo que sería poco después la práctica habitual del resto de desarrolladoras españolas?

Lo cierto es que en 1983 el software español era poco menos que inexistente. Pocos españolitos de a pie podían permitirse uno de esos microordenadores venidos del Reino Unido como fuera el Spectrum. Sin embargo, tres jóvenes tenían ideas para crear lo que serian los cimientos del entretenimiento electrónico en nuestro país. Carlos Granados, Paco Menéndez y Fernando Rada, unos auténticos pioneros. Primero contratados por Investronica para traducir y adaptar software de Spectrum a nuestro idioma, posteriormente crearían para Indescomp el primer plataformas como tal español de la historia: Fred. Además, el propio Paco, tras fundar Made In Spain (luego Zigurat) crearía la mejor aventura gráfica de los 80, La abadía del crimen, llevándose el premio al mejor programador español de 1988.

Fred es un arqueólogo ávido de aventuras, listo para explorar pirámides y correr peligros escapando de momias, fantasmas, murciélagos, gotas de ácido y demás criaturas de las catacumbas. En nuestra aventura nos encontraremos con ítems para hacerle la aventura un poco más sencilla a nuestro protagonista, como trozos de mapas que nos ayudarán a encontrar la salida, o balas para nuestra pistola, muy necesarias por cierto, ya que no es difícil que escaseen, además de tesoros y pócimas para recuperar energía.

El juego consta de 6 pirámides a explorar, las cuales son generadas aleatoriamente, con lo cual no nos podremos aprender de memoria el mapeado, alargando de este modo la vida del juego. Al terminar la sexta pirámide se nos da la opción de volver a empezar o regenerar las pirámides, poco más se podían permitir aquellas maquinas con sus 48kb de RAM. Los gráficos son resultones para la época, con personajes bien diseñados y de gran tamaño. Nos movemos por los decorados con un scroll un poco tosco pero la jugabilidad es francamente buena, el manejo del personaje es bastante preciso y tras unas pocas partidas ya tendremos controlado el juego, aunque eso sí, las últimas dos pirámides se harán complicadas.

Por todo esto, y por la cantidad de horas "perdidas" frente a nuestro Spectrum, no nos vamos a ruborizar por proclamar a los cuatro vientos que el querido Fred se ha convertido sin duda en uno de los baluartes del software lúdico español. ¡Larga vida a nuestro particular 'Indiana Jones'!

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los meses en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este mes era:

¿Cuál es vuestro momento preferido en la saga Zelda?



El incansable Link. Y sigue el tío al pie del cañón, por muchos años que pasen, y muchos “Ganons” que se le pongan por delante.

Majora dice:
Sin lugar a dudas la primera vez que pisé el campo de Hyrule en Ocarina of Time. Eran las navidades del 98, y hacía muchísimo que había jugado al Zelda de Super Nintendo. Encontrarme de pronto con un universo tridimensional tan exquisito como el que preparó Nintendo para su cartucho de la 64 bits, fue una auténtica gozada. No fue únicamente esa sensación de libertad y amplitud gracias al horizonte casi infinito trucado por los programadores, sino la sensación de estar por primera vez en el mundo de Link sin atadura, inmerso en el personaje como nunca antes me había pasado. Un diez para los artistas que consiguieron eso...

Chema Fernandez dice:
Yo recuerdo que A LINK TO THE PAST fue uno de mis primeros juegos en Super Nintendo,que momentazos de merienda y vicio total,solo necesitaba una pequeño televisor en mi cuarto y un diccionario de ingles :D
Ahora soy un 30añoero,y hoy en dia he retomado el juego,con el tiempo no ha hecho mas que mejorar...

Tonito dice:
Flipé en el enfrentamiento con Ganon al final de Ocarina of Time. Creo que el muy canalla acabó conmigo más de lo que debía por lo embobado que me encontraba al saber que estaba en el final de la aventura luchando por mi vida frente al malo más malo. Cuando por fin me deshice de él y contemplé el largo final y los créditos acompañados de aquella fabulosa música, alguna lagrimita se me escaparía...

Anónimo dice:
¿¿¿Y nadie se acuerda del primerísimo de la saga??? A pesar de lo sencillo que pueda parecernos ahora y esos gráficos tan antiguos, era la caña!!!!! De vez en cuando desenpolvo mi vieja NES solo para escuchar la musiquita del principio...

GaNondorf dice:
Buah, genial la musiquilla de Majoras Mask, cuando salíamos por primera vez al campo de Hyrule y comenzaba la canción que todos hemos escuchado cientos de veces (y no me acuerdo del nombre!). Aquello y la primera vez que monté sobre Epona en Ocarina of Time. Era subirme encima y empezar a galopar sin rumbo como un loco.

Jose Antonio dice:
Uno de mis momentos favoritos en un Zelda, fue en A Link To The Past de Super Nintendo. Aun me acuerdo la sorpresa que me lleve, cuando creia que estaba por finalizar el juego, y de pronto apareces en el Dark World con todo derruido, sin apenas habitantes y encima ya no eres link 0_0 Si no un conejo que lleva sus ropas. Aquella vez me quede totalmente descolocado y sin saber bien hacia donde tirar para seguir la aventura.

Enrique Montes dice:
¡¡¡La escena de la catapulta en Windwaker!!! Los ojazos de Link en el momento de ser lanzado hacia la isla de los piratas son de lo mejorcito en el juego. Creo que provoqué la acción 300 veces sólo para ver la cara de Link en el primer plano de la cámara. ¡BOUM! Muy gracioso.

Navy dice:
A mi me gustaba ponerme una de las máscaras del juego de Majora para Nintendo 64 (no recuerdo el nombre) y empezar a bailar. No servía para mucho, pero era muy gracioso ver como Link se meneaba, con ese trajecito verde y las ganas que le ponía el pobre.

Lillo dice:
la primera vez que toqué la Ocarina en el cartucho para N64. Tuve la suerte de tocar ya un instrumento en el primer Zelda para NES, pero tocar las notas musicales en la ocarina por primera vez es algo dificil de explicar

Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre “Añadir puntos” y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

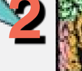
Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

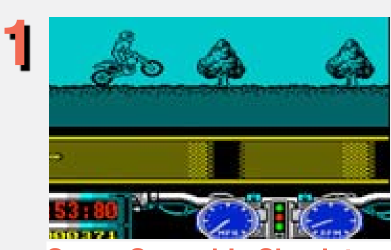
PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).



TOPfive

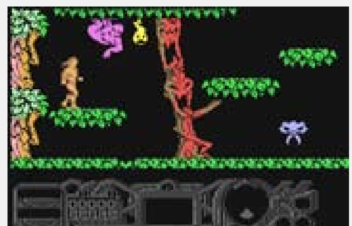
¡Los preferidos de RetroManiac este mes!





Super Scramble Simulator (ZX Spectrum)





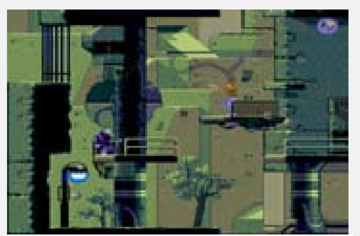
Sacred Armour Antiriad (C64)



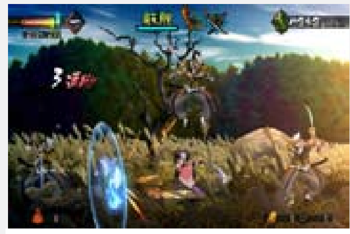


Donkey Kong Country (Wii)





Flashback (Megadrive)



Muramasa The Demon Blade (Wii)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a retromaniac.magazine@gmail.com



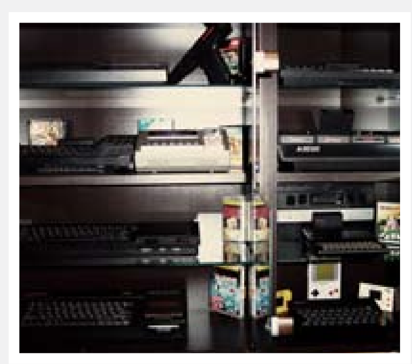
MANUEL NOS MANDA FOTOS DE SU COLECCIÓN, DONDE DESTACAN SOBRE TODO LAS MÁQUINAS SPECTRUM Y EL MONTÓN DE REVISTAS DE 8 BITS QUE A TODOS NOS ENCANDILARON MÁS JOVENCITOS... MICROHOBBY, MICROMANIA Y SUS ESPECIALES PERTENECIERON A UNA ÉPOCA DIFICILMENTE RECUPERABLE EN LA QUE PODÍAN ENCONTRARSE VERDADEROS TESOROS ENTRE SUS PÁGINAS, COMO LOS TUTORIALES DE PROGRAMACIÓN O SOBRE BRICOLAJE HARDWARE.

Mi nombre es Manuel y empecé en esto de los videojuegos y la informática con un Spectrum 128 +2a. A mis 33 años aún me acuerdo de todos esos juegos que cargaba en mi vetusto Speccy, y como en muchas de las ocasiones tenía que ir moviendo el cabezal del cassette cuando fallaban las cargas.

Poco a poco fui comprando otros modelos de ordenadores de la propia Sinclair, al mismo tiempo que me hacía que algunas consolas de videojuegos, siendo la primera la mítica Atari 2600, aunque luego he pasado como la mayoría de nosotros por las 16 bits, PlayStation, etc.

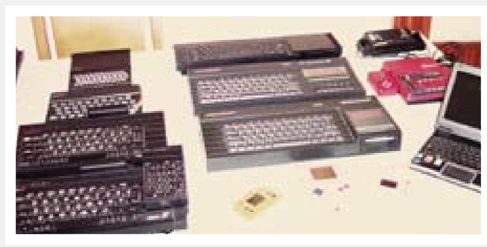


Aquí una panorámica con una pequeña muestra de las revistas que aún guardo en excelente estado. La mayoría que se ven en la foto son MicroHobby de la última época, pero también se han colado algunas más antiguas.









Como veis me encantan los ordenadores ZX Spectrum. Ahí tenéis un 128K, el "gomas", un ZX81... También tengo algunas máquinas antiguas tipo Pong o Tenis, y una Atari 2600 en completo rendimiento.


EJECT
KPS 149
BLASTER
40
40
WEAPON DISPLAY
Weapon: Dart DF
Gun: Laser cannon

Wing Commander

EA se pone tierna. Para los más nostálgicos de este juego, EA anunció a finales de verano pasado que con motivo del 20 aniversario de Wing Commander, sacarían el código original del juego empaquetado con una versión de DosBOX, para poder disfrutar de él.



SISTEMA: MS-DOS
AÑO: 1990
GÉNERO: Simulador de vuelo espacial
PROGRAMACIÓN: Origin Systems
PUNTUACIÓN: *****

Wing Comamander (WC1) es el primer título de la franquicia que lleva el mismo nombre y que fue publicada por la compañía inglesa Origin System, afincada en Manchester, y que tiene el honor de poseer en su portfolio de trabajos, éxitos como la serie de Última o Crusaders por ejemplo.

Pero el caso que nos atañe es una obra creada y diseñada por Chris Roberts creador también de otros títulos menos existosos como Time of Lore también en Origin, y decimos menos exitosos porque este si que lo fue, galardonado en la Computer Gamming World de 1991 como el mejor juego del año, este simulador de vuelo espacial fue pionero entre otras cosas por el interfaz de usuario utilizado, siendo este una mezcla de interfaz pixelado basados en bitmaps con texturas en 3d, lo que a la postre fue germen de otros proyectos de éxito en la misma compañía como es el caso de Strike Commander.

Wing Commander nos sumerge en una aventura cargada de escenas cinemáticas, que nos sumergen en la guerra contra el imperio Kilrathi. Embarcados en un portanaves con nombre “Tiger’s Claw” propiedad de la Confederación, podremos disfrutar de hasta cuatro tipo de aeronaves diferentes con las que hacer frente a cada misión. Del resultado de las mismas y de nuestra pericia, dependerá el resultado final de la aventura,

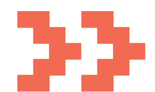
A Wing Commander le acompañaron dos extensiones, Wing Commander: The Secret Missions y Wing Commander: The Secret Mission 2: Crusade. Ambas se inicían desde el final victorioso de Wing Commander, y nos amplian el juego, con más arenoaves, más dificultad e incluso con algún personaje más con el que interaccionar. En el primer caso (que también tuvo versión para Super Nintendo por cierto) la historia se desarrollaba en el sistem Goddard, tras comprobar que el mismo había sido arrasado por un arma secreta obra de los de siempre, los Kilrathi. En el segundo, se desarrollada en el sistema Firekka, cuyos habitantes tratan de unirse a la Confederación, y los Kiralthi (¡vaya por dios!) otra vez metiendo cizaña, aunque aquí serían más duros gracias a los avances tecnológicos que habían logrado en este tiempo.

Sin duda estamos ante un simulador espacial que marcó época, aprovechando al máximo las novedades tecnológicas de los recientes i286. La vertiente cinematográfica del juego atrajo a muchos renegados de los simuladores, y la genial historia no hizo más que ayudar a ello. Un título, en fin, que bien valía la pena hacerle un hueco en nuestros cajones.

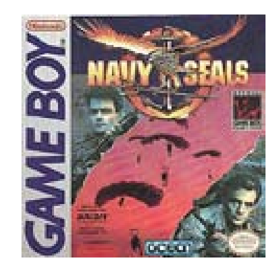
ESPECIAL RetroManiac

Un marine en tu portatil

Visiones del pasado - Navy Seals para GameBoy



En RetroManiac nos gusta en ocasiones recuperar del olvido a aquellos juegos que fueron injustamente tratados en su momento, o que simplemente por alguna razón pasaron sin pena ni gloria cuando fueron lanzados. Los clásicos de toda la vida los conocemos prácticamente al dedillo, ¿pero qué pasa con todos esos tapados, con esos juegos que también nos lo hicieron pasar francamente bien a los mandos de nuestro ordenador o consola pero que no han pasado a la historia?



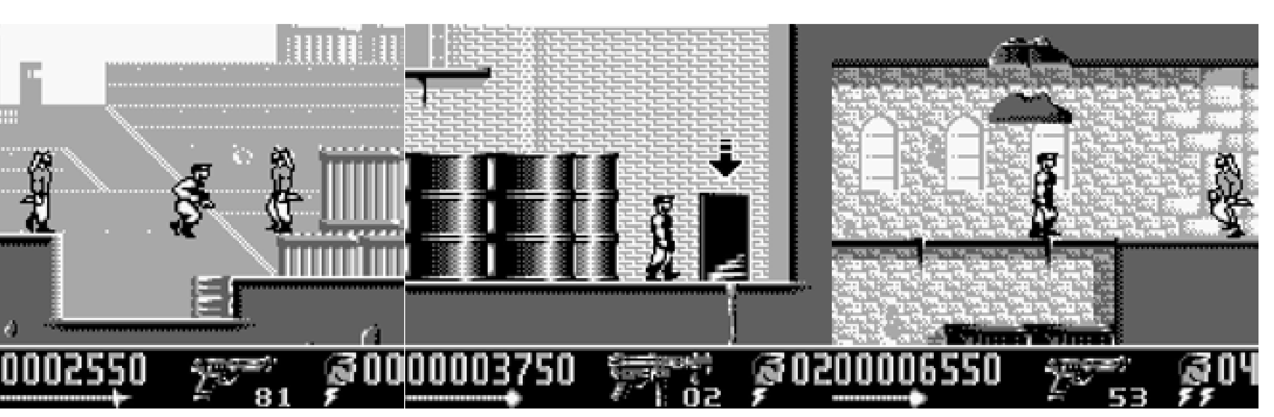
Hete aquí que nos encontramos con un divertido cartuchito de Ocean lanzado en 1991. Navy Seals, un juego basado en la licencia de la película de Orion Pictures que ya antes había pisado la mayoría de los ordenadores del momento (desde Amiga, programada por los inefables John Meegan y Bobby Earl, hasta Spectrum), y que obtuvo unas críticas más que notables superando con creces a la película en la que se inspiraba. Para su posterior conversión en GameBoy sufriría algunas alteraciones en su desarrollo y concepto, (para bien, ojo), y logrando un planteamiento de juego altamente portable como exigía la plataforma de Nintendo, aunque todo eso no evitaría, como veremos más adelante, que la dificultad seguiría estando muy ajustada, muy en la línea de la desarrolladora británica.

Antes de empezar un poco de historia chusquera para situarnos en contexto, que es algo que nos encanta. Una experta en licencias cinematográficas como Ocean (Robocop, Batman, Terminator, Total Recall... ¡nos faltan dedos de las manos!) no dejaría de lado la apetitosa adaptación de una peli tan increíblemente pésima e infumable como lo fue en su momento Navy Seals. Quizás en la actualidad podamos apreciar al film con otros ojos, como un producto más en la línea de la divertida serie "B", de esas con las que poder echar unas sonoras carcajadas junto a tus amiguetes una tarde de sábado, pero allá por el verano del 90 se concibió como cine de acción, y, oiga, del bueno, bueno... Muchos tiros y explosiones burras, escenas de lucha, dobles de actores saltarines y tíos descerebrados de gatillo fácil (no ha cambiado mucho el género en estos 20 años por cierto), pero que desgraciadamente no enganchaba. Ni siquiera era creíble a pesar del escenario terrorista en pleno Mediterráneo en el que se ambienta. Además, comparar al Charlie Sheen de pantalón corto y camiseta hawaiana actual con el proyecto de Rambo de entonces no acaba de conectar bien en nuestro cerebro, es más, a un servidor le produce cierto desasosiego comprobar como el corte de pelo sigue siendo prácticamente el mismo que entonces. Para este tío no pasa el tiempo...

En fin, para hurgar aún más en la herida de esta producción condenada al fracaso comercial, la película quedaba empequeñecida por Robocop. La sombra de la gran franquicia de Orion en aquellos años era alargada, y si bien la trilogía del robot policía más violento y vengativo del momento tampoco era un prodigio, las andanzas dirigidas por el polémico Paul Verhoeven del pobre Murphy transmutado en una máquina de mirada ida y sentimientos encontrados, tenía cierto interés para el espectador de andar por casa. No, no era complicado identificarse con ese pobre poli cosido a balazos en la primera entrega por husmear donde no debía, y reconvertido posteriormente en una máquina perfecta al servicio de la ley. Fascinante.

Nos desviamos del tema. Es posible que Navy Seals, la película, fuera un bodrio rácano y olvidable, pero no así los juegos programados por nuestra querida Ocean. En los 16 bits se convirtió en un excelente plataformas de acción típico europeo, de cuidados gráficos y controles. La versión para Spectrum por ejemplo tampoco le andaba la zaga, mientras que en GameBoy, desarrollada algo después que estas versiones originales, nos conformaríamos con una aventura reducida pero muy adictiva, y lo que es mejor, divertida y perfecta para partidas rápidas con nuestro ladrillo portable preferido.

En Navy Seals juego tomaremos el papel de un



La vuelta al mundo. Visitaremos diferentes escenarios bastante bien recreados, como los muelles, el interior de un barco, los suburbios o incluso la guarida de nuestros enemigos.

tipo chulesco, que armado con unas gafas negras discotequeras y un pistolón de tres pares de narices, tendrá que infiltrarse en territorio enemigo para primero liberar a los prisioneros, y posteriormente desmantelar todo el tinglado terrorista que amenaza al mundo con sus ideas radicales. Aunque lo cierto es que la historia no nos importa demasiado en este tipo de títulos, la verdad es que Ocean la desarrolla excelentemente gracias a la división episódica de Navy Seals, a las pantallas gráficas de introducción y final de los niveles y al texto narrativo que nos va contando lo que hemos hecho y lo que vamos a hacer. Punto positivo. Lo siguiente que nos encanta es su planteamiento: Avanzar, disparar, saltar y eliminar enemigos. Poco más. Contaremos con dos armas diferentes, la consabida pistola, siempre equipada, y su substituta una vez que encontremos el correspondiente item en el escenario, una especie de UZI que inflige más daño en el enemigo. Para ambas la munición está limitada (hay que encontrar los cartuchos también a modo de items), y mientras que con la pistola necesitaremos dos tiros para acabar con los enemigos, con la UZI nos bastará uno. Por otro lado hay un tiempo limitado para acabar los niveles y tendremos la opción especial de que un francotirador acuda a nuestra ayuda pulsando el botón "select", acabando así con todos los enemigos que existan en pantalla. Muy útil en niveles posteriores cuando nos sintamos realmente acosados.

Hablando de enemigos, son siempre el mismo, una especie de árabe estereotipado de pantalones bombachos, barbita y chilaba, al que encontraremos la mayoría de las veces desarmado. En otras ocasiones también amenazará con chuchillos o incluso con una suerte de pistola. El peligro real de estos enemigos es que si nos tocan moriremos. ¡Es instantáneo! Y si bien al principio del juego los veremos acercarse dándonos tiempo a reaccionar, posteriormente vendrán en carrera, saltando y desde varios lugares de la pantalla a la vez, así que en ocasiones será necesario aprender exactamente sus rutinas de acercamiento para evitar "chocar" con ellos. La inteligencia artificial es reducida, pero la verdad es que poco nos importa si al final es divertido. Ah, por cierto, no existen los enemigos finales, ni falta que le hacen, ya tenemos suficientes con encontrar la salida.

Dificultad "in crescendo"

¿Y qué pasa con la dificultad? Fácil, es la característica de los juegos de los 90, en los que la curva de la dificultad era real y bien marcada. El primer nivel es un paseo y nos servirá como toma de contacto en el juego, de los controles y de como actúan los enemigos. Es corto y sin bifurcaciones. A partir del segundo la cosa se complica, el esquema de los niveles es más complejo, hay puertas, trampas, distintos caminos y algunos secretillos muy divertidos de descubrir. Nos encontraremos con más enemigos, más agresivos y rápidos, ¡y el tiempo corre en nuestra contra! Lo cierto es que llegar hasta el final es complicado, el mapeado ya no es tan sencillo, y será esencial conocer la ubicación de los ítems (sobre todo el del francotirador y la vida extra) si queremos llevar a buen fin nuestra misión. Para ayudarnos, desde la pantalla inicial del juego podremos seleccionar practicar cualquier nivel (excepto el último, que sólo aparece en el modo normal de juego), y así allanar una pizca el camino. Con todo, el que suscribe no llegó nunca a finalizar el cartucho allá en el 92 cuando aún imberbe, tuvo la suerte de catarlo por primera vez.

Técnicamente notable, en la línea de Robocop 2, tanto en gráficos como en sonido, juraríamos que han sido desarrollados por grupos de programación idénticos, o que al menos comparten integrantes. Podríamos aventurarnos incluso a calificarlo como "marca de la casa", típico Ocean. En la amarillenta pantalla de la GameBoy nos encontraremos unas animaciones más que correctas, no hay ralentizaciones, ilustraciones muy buenas en los intermedios entre los niveles, sonidos y músicas más que correctos, y controles geniales sin sensación de inercia como ocurría en el mencionado Robocop o en Hook... Lástima que los enemigos son siempre iguales, y que la banda sonora, a pesar de animada y bien realizada, terminará por machacar nuestros oídos porque se repite una y otra vez a lo largo de todo el juego. Probablemente el espacio disponible en el cartucho de 2 megabits no daría para mucho más.

Navy Seals es en definitiva la vieja escuela en su máximo esplendor. Disparas, avanzas, te aprendes el mapeado, descubres los secretos en los niveles y la rutina de movimiento de los enemigos, utilizas sabiamente los cuatro ítems contados a tu disposición, y llegas, si eres habilidoso al final. Nuestro personaje es un sprite con cierto carisma y la musiquilla que nos acompaña es animada dentro de lo que podríamos esperar de un pequeño cartucho para GameBoy. Las partidas son cortas pero divertidas, el manejo instantáneo y no tendremos que leernos un manual de tropecientas páginas. Es lo que venía a ser un buen juego en aquella década prodigiosa de los 90... ¿y es que acaso necesitamos más?

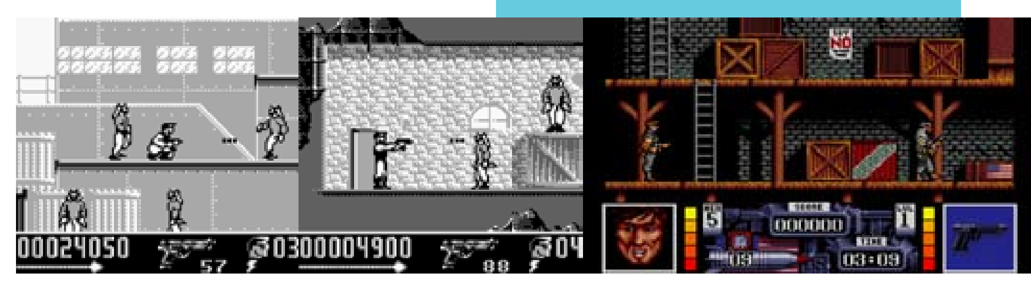


PRIMEROS PASOS EN NAVY SEALS

La primera fase del cartucho de Ocean para GameBoy es prácticamente un paseo, una especie de pantalla de tanteo para haceros con la mecánica del juego Pero tampoco os podréis confiar. Si no estáis atentos a los últimos enemigos de la pantalla os podrían causar un buen disgusto, y además podríais pasar de largo de un par de items que luego más tarde en el juego os irán muy bien.

Comenzamos en los muelles del puerto armados con una pistola, lo que significa que para acabar con nuestros enemigos tendremos que acertarles un par de veces. Lo mejor es que siempre disparéis de dos en dos hasta que recojáis la munición de la ametralladora un poco más adelante. Los enemigos en este tercio de la pantalla apenas tienen "inteligencia" y deambulan lentamente, así que son ideales para probar nuestra puntería. Un poco más adelante nos toparemos con una sección en la que aparecen varias plataformas. En la izquierda superior podremos recoger un item francotirador si trepamos de plataforma en plataforma. Mucho ojo con las puertas cerradas, porque cuando menos te lo esperan se abren y aparece algún enemigo. Una vez tengamos el objeto podemos continuar hacia la derecha donde rápidamente nos enfrentaremos a una bifurcación. Lo cierto es que no importa mucho que camino escoger porque este nivel es muy lineal y corto, pero parece que el superior es más sencillo.

Subid unas cajas, acabad con los enemigos y cuando lleguéis a la derecha no salgáis todavía por la puerta, ya que un poquito a la izquierda tenéis un item que os otorgará una preciada vida extra. Cuidado porque en esta zona los malos ya corren un poco así que son menos predecibles. Además, también hay otra de esas puertas por donde paran de aparecer. Una vez recogida ya si que podéis abandonar el nivel pasando por la puerta y ¡preparándoos para la segunda fase!



Curva de aprendizaje. A medida que vayamos profundizando en Navy Seals, la dificultad aumentará muy gradualmente, sobre todo mediante la inclusión de un mayor número de enemigos en pantalla, más agresivos y rápidos. El viejo truco que siempre funciona. A la derecha pantalla de la versión Amiga como comparación.



Quac

El "alter ego" de Donald. Pete Patapalo aparece en todos los niveles de Quackshot de una u otra forma, con la única finalidad de fastidiar a Donald y hacerse con el misterioso tesoro del rey Garuzia.

kshot starring Donald Duck



SISTEMA: Mega Drive
AÑO: 1991
GÉNERO: Aventura/Plataformas
PROGRAMACIÓN: SEGA
PUNTUACIÓN: *****

Siguiendo los pasos de Mickey Mouse en Castle Of Illusion, Fantasía y World Of Illusion, la factoría Disney decidió que el Pato Donald pudiese también saborear las mieles del éxito consolero en los 90 con un título propio y exclusivo para la consola de 16 bits de SEGA.

Si Mickey había conseguido hacerse un hueco en los corazones de miles de jugones a lo largo y ancho del mundo, ¿por qué no hacer lo propio con su otra franquicia de éxito? Dicho y hecho, el objetivo fue nada menos que convertir a Donald en un intrépido aventurero a imagen y semejanza de Indiana Jones. Y es que las influencias del ya famoso personaje se aprecian de manera clara en la vestimenta de Donald, la ambientación de algunos escenarios, o el diseño de algunos enemigos, como el jefe final. Incluso el título del juego utilizaba la misma fuente de letra que la del título de las películas. Todo un homenaje por parte de SEGA.

La historia es sencilla: rebuscando en la biblioteca del Tío Gilito, Donald encuentra el mapa del tesoro del Rey Garuzia, antiguo emperador del Gran Reino Pato. Donald decide entonces ir en su busca con la ayuda de sus 3 sobrinos. Sin embargo, su enemigo Big Bad Pete se entera de sus intenciones y decide perseguirle para arruinar sus planes.

En el intento de alcanzar tan arriesgada meta, Donald deberá recorrer diferentes lugares del mundo tan dispares como Patoburgo, Transilvania, México, un barco vikingo, la India, el escondite de Pete o la isla del tesoro del Gran Pato.

Como defensa, Donald dispondrá de una pistola de desatascadores infinitos, que podremos potenciar para que nos permita escalar muros o agarrarnos a algunas aves que pululan en algunos escenarios. También puede usarse munición especial, como pompas de chicle o palomitas de maíz.

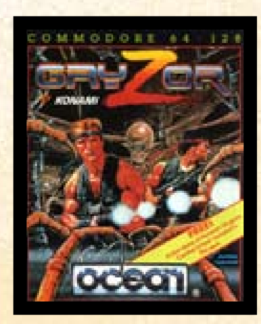
A nivel técnico, el juego era sobresaliente. Excelentes gráficos, con alto nivel de detalle en diseño de escenarios y personajes, los frafistas de Sega supieron sacarle el partido a los delicados y brillantes dibujos de la Disney, consiguiendo recrear escenarios y ambientes como solo Virgin lograría años más tarde con la licencia en su poder. A nivel jugable, Quackshot es un título muy variado y divertido, con una combinación de aventuras y plataformas muy equilibrada que hace las delicias de prácticamente cualquier tipo de jugador..

Con estos ingredientes, el cartucho para Megadrive se convirtió en uno de los mejores títulos de la factoría Disney en la consola de SEGA, al menos para el que suscribe.



Iguales pero diferentes. El cartucho para Famicom de Contra incluía un chip especial que permitió incluir una intro con imágenes y texto. En Europa y USA no se incluyó el susodicho chip por la normativa impuesta al respecto de Nintendo, eliminándose por completo esta parte narrativa del juego de Konami.

Contra

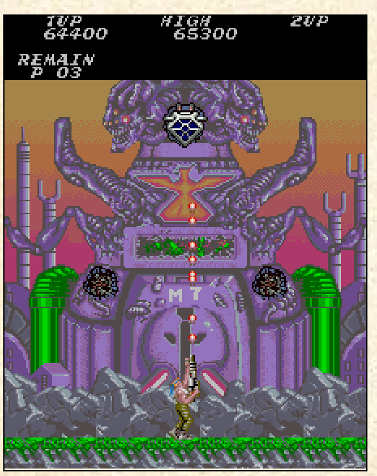


SISTEMA: Arcade
AÑO: 1987
GÉNERO: Arcade
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Por: Spidey (http://www.metodologic.com)









La jungla, soldados a tutiplén y una invasión alien de por medio. Detalles aderezados con la calidad que sólo Konami sabía imbuir a sus grandes producciones. Así era Contra.

Lo más serio y peliculero que había sacado Konami hasta la fecha (situándonos en nuestro retro-contexto a mediados de los ochenta) era el genial Green Beret. Gozada absoluta de arcade en la que un experto boina verde (del que algunos perros viejos de la compañía afirman que se trataba de Roy Campbell, el coronel de Snake en Metal Gear) se abría paso por el terreno enemigo liándose a machetazos con todos los rusos que se le cruzaran por delante. Una pasada de recreativa que, por decirlo de alguna manera, tendría su continuidad en Contra. Y esto a pesar de no tener nada que ver un juego con el otro (en términos de historia, argumentales, etc), pero así lo considera la compañía japonesa de la misma manera que enlaza los caminos de Scramble con el de Gradius.

En todo caso, Contra (o Gryzor, como lo conocimos por estos lares) sorprendía, a pesar de partir de un esquema parecido al de Green Beret. Cierto es que se notaba a tres leguas la influencia de películas como “Aliens” o “Predator”, sensación que se traducía a la perfección gracias a la notable ambientación y a esa acción sin límites, todo ello fruto de esa maravillosa amalgama de píxeles y bendito código binario tan marca de la casa. Bill Rizer (Arnold Schwarzenegger) y Lance Bean (Sylvester Stallone) manifestaban sus belicosas intenciones paseándose por todo tipo de escenarios saltando y disparando sin cesar.

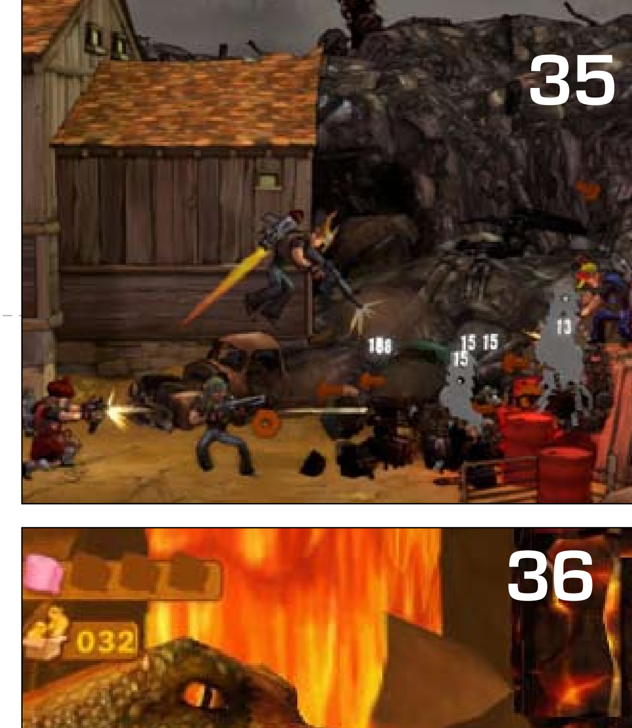
En este sentido, Contra sorprendía por implantar la alucinante posibilidad de disparar en ocho posibles direcciones, pudiendo acabar con los enemigos sitos en las diagonales, arriba, etc. Este movimiento era uno de los ejes por los que Contra resultaría amado por propios y extraños, haciendo que posteriores representaciones arcadianas como Megaman o Xain’D Sleena parecieran lisiados. Más aún chocaba en Contra la alternancia de fases en las que se cambiaba radicalmente la perspectiva de juego, introduciéndonos en unos túneles de apariencia tridimensional que, reconozcámoslo, entorpecían sobremanera el ritmo del juego.

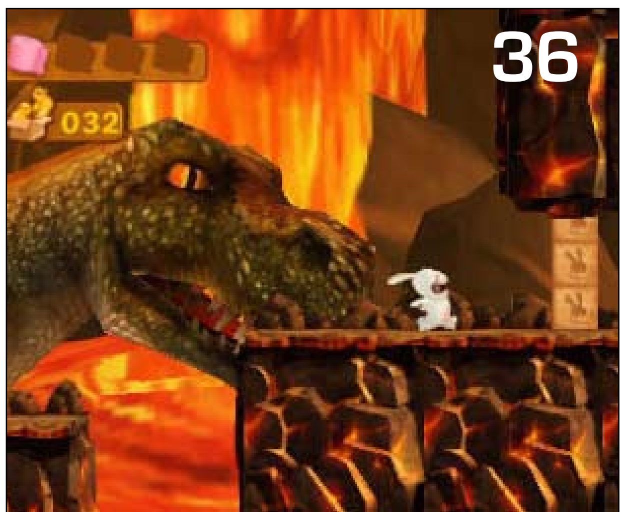
Convertido a multitud de plataformas, había que reconocerle el mérito a Ocean por haber logrando generar unas conversiones más que decentes a Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Konami hizo lo propio con una particular versión MSX, que cambiaba no pocos aspectos del arcade original. Sin embargo, mítica resultó la traslación a la videoconsola NES, donde la compañía japonesa hizo acopio de su buen hacer y parió uno de los mejores cartuchos de la máquina de Nintendo.

Eso sí, en todos y cada uno de los casos la dificultad era un parámetro común. Esto se magnificaría incluso en las secuelas, a cual más exigente. Lejos de desanimar al personal, Contra etiquetaba automáticamente de “true hombre” a aquel que le echara valor y se adentrara en la jungla en busca de la base alienígena. Una leyenda que a todas luces merece ser revivida cada cierto tiempo, porque, como con los buenos vinos, Contra no hace más que mejorar con el paso de los años.

PREVIEWS



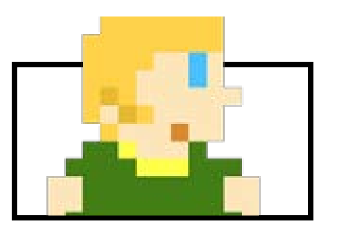




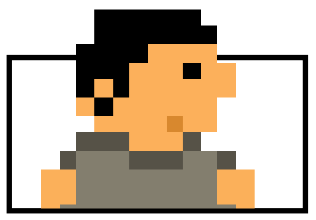




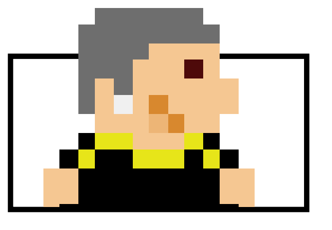




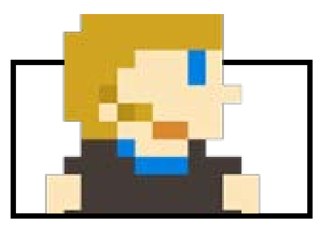
DAVID
Es un momento perfecto para recordar las grandes glorias plataformeras de hace un par de décadas. Títulos como Donkey Kong o Kirby se encargan de colocar de nuevo al género en todo lo alto.
Jugando ahora: DK Country Returns (Wii)
Juego favorito: Contra III (SNES)



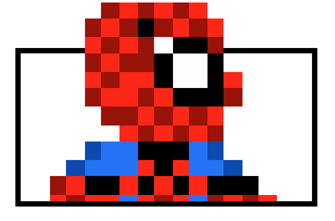
SERGIO
Tocaremos lo que fue la primera de las secuelas de Wing Commander, la obra maestra de Origin System capitaneada por Chris Robert, recordando las misiones de vuelo espaciales en busca de enemigos Kilrathi desde la "TCS Tiger's Claw"
Jugando ahora: La Leyenda de los templarios
Juego favorito: UFO: Enemy Unknow (PC)



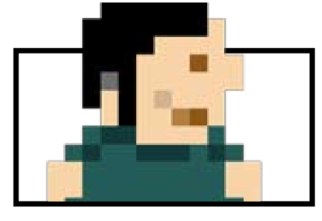
ZED
Hay que hilar fino y no dar puntada sin hilo para conseguir hacer una obra de arte como el último juego de Kirby. Puro amor.
Jugando ahora: Regreso al Futuro Episodio 1 (PC)
Juego favorito: Super Mario World (SNES)



AGUSTÍN
Los cartuchos de Megadrive siempre han escondido una especie de mágia "oculta". Gynoug o Quackshot son ejemplos perfectos para volver a los mandos de la 16 bits de Sega.
Jugando ahora: Fallout New Vegas (360)
Juego favorito: NBA JAM (Wii)



SPIDEY
Los viejos rockeros nunca mueren... pero los retornos de clásicos como Contra o Rush'n Attack no me han dado un ápice de la diversión de antaño.
Jugando ahora: CRYSIS 2 (Xbox 360))
Juego favorito: La Abadía del Crimen



ANTXIKO
Que grandes joyas están apareciendo gracias a tiendas como PSN, XBLA o AppStore: ¡Arriba los autores Indie!
Jugando ahora: Tempura of the Dead
Juego favorito: SD Snatcher (MSX2)

RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog http://www.retromaniac.es. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Juanma, Agustín, Spidey, Antxiko, Falsworth, Zed
Colaboradores en este número (por orden de aparición en la revista): MMR, Raúl López Martín.

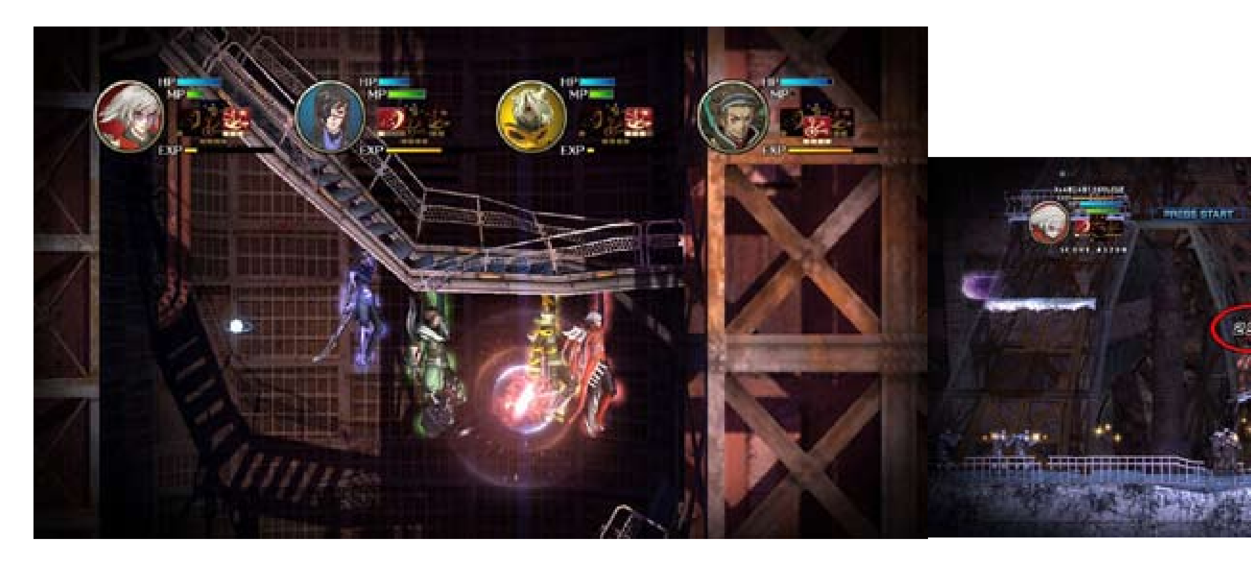
ISSN 2171-9969





Bosses gigantescos. De vez en cuando tendremos que enfrentarnos a verdaderas bestias y vencerlas si queremos seguir adelante. Feel Plus promete varias de estas batallas en las que aprender los patrones del enemigo, y coordinar nuestros movimientos con los demás jugadores, serán cruciales si queremos tener éxito.

Cada uno con su color: Rojo, verde, amarillo y azul. No, no son el grupo infantil 'Parchís', simplemente el clásico recurso de vestir a cada personaje de un color para poder diferenciarlos entre la marabunta de acción frenética que vemos en pantalla.



LA CONTINUACIÓN APÓCRIFA DE UN CLÁSICO

Moon Diver

Square-Enix prosigue con su apuesta por los juegos descargables. Si 'Lara Croft & The Guardian Of Light' (comentado en este mismo número de RetroManiac) fue el año pasado uno de los grandes lanzamientos en descarga digital en consolas, este año puede ser Moon Diver el que tome el relevo en cuanto a calidad dentro de la compañía japonesa.

Y no es para menos, ya que el juego viene firmado por Kouichi Yotsui, creador de uno de los más míticos arcades de Capcom: ni más ni menos que 'Strider'. Yotsui dirige el proyecto del estudio Feel Plus, autores entre otros títulos de las versiones HD del 'No More Heroes' de Goichi Suda, o del rpg exclusivo de X360 'Lost Oddyssey'.

Por lo poco que se ha podido ver del juego hasta ahora 'Moon Diver' podría pasar perfectamente por otra continuación de 'Strider', aunque con modo multijugador cooperativo para hasta cuatro jugadores y personajes de estilo manga. Pero sería la segunda continuación "no oficial" de la saga porque en 1996 Kouichi Yutsui, ya fuera de Capcom, hizo un juego para arcades llamado 'Osman' ('Cannon Dancer' en Japón) de gran parecido a los dos 'Strider' originales, y también muy similar al título que nos ocupa.

Nos encontramos a finales del siglo 22 en el tercer planeta desde sl Sol. La humanidad, deshecha y prácticamente extinguida, consumiéndose en su propia desgracia, no puede hacer frente a Fausto, un chico que apareció de pronto sobre el continente europeo junto a su orda de malvados demonios y arrasó con todo lo que se le puso por delante. Fausto controla el poder de Mefistófeles, ayudante del demonio en persona y encargado de traer la destrucción a la Tierra. Este poder además le permite insuflar vida a los objetos inanimados, por lo que pronto comienzan a aparecer máquinas construidas a partir de retales de las calles, de los trenes, los puentes, ciudades enteras incluso... y cuyo único propósito es obedecer las órdenes de su señor y traer el caos hasta lo poco que queda de hombres libres.

La intención de Fausto no es sólo provocar la caída del apocalipsis sobre la humanidad, sino también limpiar la superficie de la Tierra de la raza humana y reclamar el planeta como suyo por derecho propio. Pasaron los años, cientos de ellos, desde su advenimiento, y el mundo espera con resignada paciencia a que acabe su sufrimiento. El Fin de los Días se acerca inexorablemente a pesar de la resistencia. Sin embargo, la esperanza aún no está perdida por completo. Entre los pocos supervivientes se ha formado una unidad de élite especialmente entrenada en las artes ninja conocida como Moondiver y que han estado esperando a que su Shogun les indique cuando atacar. El momento ha llegado por fin. Es hora de iniciar el contraataque, acabar con las malvadas criaturas que asolan la Tierra y devolver a Fausto y al maligno Mefistófeles al infierno, de donde nunca debieron salir.

En 'Moon Diver' de nuevo veremos ninjas con espadas, disparos, saltos con volteretas, plataformas, enemigos robóticos y enormes jefes finales. Incluso las características rampas de 'Strider' estarán ahí en todo un alarde de nostalgia.

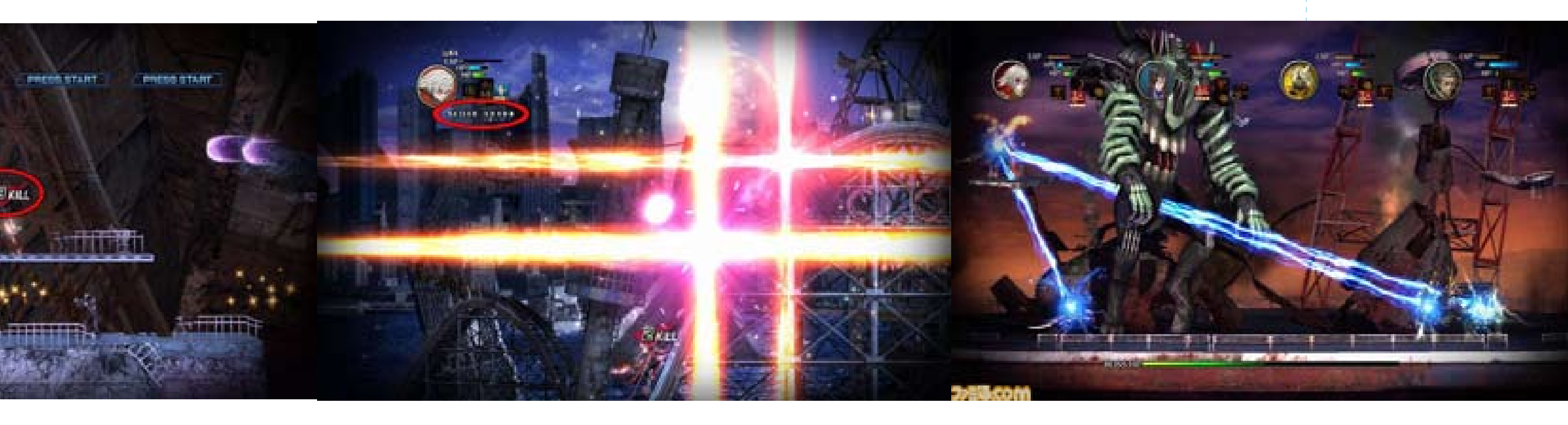
Será un juego con graficos 3D, aunque con desarrollo 2D. Gráficamente coherente con los tiempos que corren, aunque nos hubiera encantado un juego así completamente en 2D.

Y qué decir de la historia aparte de lo que os hemos contado ya unas líneas más atrás,.pues que viene con sorpresa, y es que nos hemos "guardado" que la acción se desarrolla en España, concretamente en la Barcelona del año 2081. Todo un aliciente para los jugones patrios, aunque está por ver que haya rincones de la ciudad condal reconocibles en los escenarios que atravesaremos a lo largo del juego después de tanta destrucción a mansalva, fuegos del infierno y criaturas diabólicas deambulando por la ciudad condal como Pedro por su casa.

'Moon Diver' a priori lo tiene todo para ser un éxito y tenernos horas pegados a la pantalla: jugabilidad clásica; multijugador cooperativo a 4 al estilo de los grandes títulos de arcade de Capcom y Konami; enemigos finales enormes; ese tufillo a continuación de uno de los juegos de Capcom más recordados... En principio nada puede fallar. Esperemos que los buenos augurios se cumplan.

detalles

sistema: XLA / PSN
origen: Japón
publica: Square Enix
desarrolla: Feel Plus
lanzamiento: Primavera 2011
género: Acción/Plataformas
jugadores: 1-4





BOLAS Y MÁS BOLAS

Puzzle Bobble Universe 3D

detalles

sistema: Nintendo 3DS
origen: Japón
publica: Square Enix
desarrolla: Arika
lanzamiento: Marzo 2011
género: Puzzles
jugadores: 1





El juego de siempre. Por mucho 3D o mucha tridimensionalidad fingida, Puzzle Bobble sigue siendo el mismo juego que Taito lazara a mediados de los 90.

Llega una nueva consola al mercado, ¿y qué juego no podía faltar a la cita?. Si has respondido Puzzle Bobble has acertado. Tendríamos que hacer una ardua tarea de investigación para encontrar un sistema de videojuegos que no haya recibido su correspondiente entrega del juego de lanzar bolas de colores. Al menos desde 1994, año en el que fue lanzado el Puzzle Bobble original.

A estas alturas de la película sería absurdo ponerse a explicar de que va 'Puzzle Bobble', ya que a no ser que lleves 17 años metido en una burbuja alojada en lo más profundo de la más lejana de las cavernas, conocerás al dedillo el mecanismo de un juego tan resobado y que tantas secuelas y variantes ha generado.

Pero quizás esta vez Square Enix haya sabido aprovechar la capacidad de la nueva portatil de Nintendo para mostrar imágenes en tres dimensiones. Está por ver si el uso del 3D dotará al juego de una nueva jugabilidad o si, simplemente, será un elemento meramente cosmético que nos mostrará bolas en 3D, personajes acercándose y alejándose y poco más. Lo que vendría a ser el enésimo refrito de la saga de puzzles de Bub y Bob.

"Ojo, que no estamos tan mal." Puzzle Bobble, refrito o no, seguramente seguirá siendo tan adictivo como siempre. Pero los que no somos fans a ultranza de la franquicia de Taito esperamos que los chicos de Arika, creadores de sagas como Endless Ocean en Wii o de la subsaga Street Fighter EX, hayan sido capaces de aprovechar las capacidades que puede aportar 3DS a nivel jugable.

De momento el hecho de que el juego sea solo para un jugador, cuando una de las bazas de la franquicia ha sido siempre el multijugador, no produce muy buenas vibraciones y da la sensación de ser un juego hecho deprisa y corriendo para ser uno de los títulos de salida de la consola. Cruzaremos los dedos.



ROBOTS A CASCOPORRO

Shoot Many Robots



Máquinas del infierno. Los jefes finales gigantes construidos a partir de chatarra nos esperarán al final de los diferentes niveles.

detalles

sistema:
XLA, PSN
origen:
Estados Unidos
publica:
Demiurge Studios
desarrolla:
Demiurge Studios
lanzamiento:
2011
género:
Shoot'em Up
(Run & Gun)
jugadores:
1-4

Parece que estemos asistiendo a un resurgir del género Run and Gun. En este mismo número analizazmos 'Hard Corps Uprising', la nueva entrega de la saga 'Contra'.

Y ahora descubrimos este 'Shoot Many Robots', un título que rezuma jugabilidad "old school" por los cuatro costados y que bebe directamente de sagas como 'Contra' o 'Metal Slug'.

Sin embargo este juego va a ir un poco más allá, dándole un toque de RPG, ya que los personajes irán subiendo de nivel conforme avancemos o tendrán la posibilidad de ir ampliando su equipamiento mediante la compra de nuevas armas y elementos, que además tendremos que seleccionar antes de cada nivel.

La acción se desarrollará en escenarios ambientados en una especie de paiseje rural del medio oeste de los Estados Unidos, pero en una época post apocalíptica, llenos de montañas de chatarra y elementos industriales, en los que nuestro objetivo, como indica el propio nombre del juego, será terminar con cientos de robots.

Como es habitual dentro del género, también nos toparemos con enemigos finales de considerables dimensiones que nos las harán pasar canutas si queremos machacar sus metálicos culos. Aunque siempre podremos contar con la ayuda de hasta 3 amigos más, que sin duda nos pondrán las cosas mas fáciles, y mas divertidas también.

Todo esto modelado en gráficos 3D con texturas cel shading, aunque el desarrollo del juego, como ya hemos dicho, será 2D.

¿Nos conocemos?

Demiurge Studios, los creadores del juego, a pesar de no ser una compañía conocida para el público en general, han participado en el desarrollo de grandes títulos creando elementos específicos o DLCs para estos. Hablamos de juegos tan reconocidos como los de la saga 'Brothers In Arms', 'Mass Effect', 'Bioshock' o 'Borderlands'.

Como dato meramente anecdótico, Demiurge ha organizado un concurso de diseño de robots que finaliza el 4 de Abril, y el diseño ganador será incluido en el juego.

Tenemos ganas de ver qué puede aportar este título a un género donde hay grandes pesos pesados. De momento esperamos que el juego mejore en variedad de escenarios, porque el diseño artístico en general no termina de convencer.



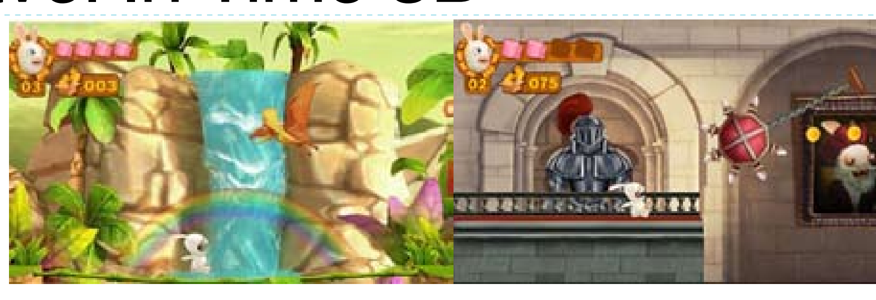


VIAJE DIMENSIONAL POR EL ESPACIO-TIEMPO

Rabbids Travel In Time 3D

detalles

sistema: 3DS
origen: Francia
publica: Ubisoft
desarrolla: Ubisoft
lanzamiento: 29 de Marzo 2011
género: Plataformas
jugadores: 1



Hace varios años que conocimos a los Rabbids. En un principio estaban destinados a ser enemigos del juego de plataformas 'Rayman 4'. Pero poco a poco el juego fue derivando a un género distinto, que finalmente acabó como un título de minijuegos de la primera hornada de Wii llamado 'Rayman Raving Rabbids' en el que los Rabbids le robaron todo el protagonismo al clásico personaje de Ubi creado por Michel Ancel.

A este título le siguieron un par más en la misma línea en la sobremesa de Nintendo, convirtiéndose estos conejos lunáticos prácticamente en las nuevas mascotas de la compañía gala, y apareciendo también en otras consolas. Sin embargo el sentimiento general era que los Rabbids estaban muy desaprovechados como personajes, y que los minijuegos se les quedaban cortos. Ubisoft se decidió a hacer un juego de plataformas con ellos, y así nos llegó también en Wii y DS 'Rabbids Mi Casaaaa', quizá el mejor título de los conejos hasta la fecha.

Sin embargo Ubisoft decidió devolverlos a los minijuegos en su último título para Wii 'Rabbids Regreso al Pasado'.

Este mismo juego se anunció también para Nintendo 3DS y nos temíamos lo peor. Si el juego en Wii ya era mediocre, nada bueno se podía esperar de una versión portátil, habida cuenta de que las versiones de los juegos de los Rabbids para la DS eran peores que las de su hermana mayor.

Pero hete aquí que Ubisoft decide sorprendernos y que la versión de 3DS pase a ser un juego de plataformas con desarrollo 2D. Una especie de 'New Super Mario Bros' protagonizado por los conejos más gamberros de la historia del videojuego. En principio la idea es bastante atractiva, sobre todo para fans del género y representa una especie de isla entre el catálogo inicial de la consola.

¡Controla a esos conejos chiflados!

Nuestra misión consiste en guiar a los Rabbids por unos escenarios basados en cuatro momentos históricos distintos a los que han accedido a través de la lavadora del tiempo con el fin de dominar el mundo.

60 niveles y muchos elementos para personalizar a nuestros conejos serán algunos de los alicientes para hacernos con este título, amén del descacharrante humor de los Rabbids y la visualización en 3D del juego, que nos mostrará distintos planos de profundidad.

Sin duda un juego interesante al que tenemos ganas de echarle un ojo (mejor los dos, para poder apreciar el efecto 3D).

¡MÁS CLASICOTES PARA TU COLA DE DESCARGAS!

Galaga Legions DX

detalles

sistema: XLA, PSN
origen: Japón
publica: Namco-Bandai
desarrolla: Namco-Bandai
lanzamiento: Verano 2011
género: Shooter
jugadores: 1-?





"Tortura" a la japonesa. En Japón los usuarios de algún título de Namco Generations tienen acceso a las últimas noticias que Namco distribuye sobre esta colección. ¡Queremos saber más!

Un pequeño vídeo de unos segundos de duración y algunas capturas son todo lo que hemos podido ver de este Galaga Legions DX, pero en RetroManiac queremos pensar que el trabajo final será, al menos, igual de bueno que en la última entrega de Pac-Man.

Parece que la nueva tentativa de Namco de volver a introducir sus clásicos "Namco Generations" va en serio. Si en el número pasado de RetroManiac alabábamos (porque se lo merece), el tremebundo trabajo realizado con Pac-Man Championship Edition DX, la cosa parece tener continuidad en esta nueva entrega de los marcianos más retro de Namco. Desgraciadamente por el momento existe muy poca información acerca del juego si salvamos el video "teaser" que os comentábamos en la introducción. Visualmente se asemeja bastante al remake anterior de Galaga, aunque parecen haberse incluido algunos detalles que le dan más empaque al motor gráfico.

En cuanto a la jugabilidad todo parece indicar que seguirá la senda de Galaga Legions pero ciertamente esperamos que Namco sepa limar las asperezas del nivel de dificultad, que en ocasiones era excesiva, aún para los más expertos en matamarcianos. También se esperan nuevos modos de juego, incluida una interesante modalidad online, y por supuesto, la consabida tabla de récords, que mucho nos temeos que simplemente va a echar humo. Su salida se espera para antes del verano.

EL MATAMARCIANOS QUE ESPERABAS PARA PC

Jamestown. Legend of the Lost Colony



Nos encanta encontrarnos de vez en cuando proyectos como este matamarcianos para ordenadores compatibles. Viendo las capturas de pantalla cualquier diría que detrás anda algún estudio japonés, pero no, se trata de un juego norteamericano y es obra de un joven grupo de entusiastas programadores.

Final Form Games es un pequeño equipo de desarrollo afincado en la ciudad de Philadelphia, y que afronta Jamestown como un verdadera reto y su primer gran título de cara al mercado. Concebido como un matamarcianos en toda regla, su concepción se basa en el gusto de los integrantes del equipo en los típicos “bullet hell shooter”, es decir, en esos shumps en los que la pantalla se llena rápidamente de miles de balas y proyectiles que tanto gusto sobre todo al público japonñes. También sorprende de este proyecto que la plataforma de destino no es ninguna de las consolas de nueva generación actuales, ni las máquinas arcade (que algunas sobreviven, sobre todo en el país del sol naciente), sino los ordenadores compatibles. Jamestown pretende ser todo un homenaje al pixel art típico de los juegos de Cave, permitiendo por otro lado el multijugador con hasta 4 amigos en el mismo ordenador, y de paso llenar un hueco prácticamente desierto en el mercado de los compatibles, sobre todo si hablamos de la programación en occidente.

Jamestown o como también se le conoce, Fuerte de Jamestown, fue el primer asentamiento permanente inglés en los Estados Unidos al inicio de la expansión colonizadora. Se fundó en el año 1607 a orillas del río bautizado como James sobre una península en el actual estado de Virginia, y si os contamos esto no es para proporcionaros una magistral clase de historia norteamericana, sino para situaros en el contexto del juego de Final Form. Nos encontramos en un hipotético siglo XVII, y en esta ocasión el imperio británico no se ha conformado con colonizar otro continente, sino que directamente se ha lanzado al espacio y ha establecido una colonia en Marte nada menos. Pero el planeta rojo no está vacío, por supuesto. Batallas británico-españolas, enfrentamientos contra los indígenas-alienígenas del planeta y exploradores que se ven involucrados en la refriega, son sólo algunos de los disparatados elementos que nos esperan en la historia del juego, contada mediante las típicas pantallas estáticas entre cada nivel.

Final Form promete, aparte de un apartado gráfico extraordinario que bebe de los grandes clásicos del género (a la vista está en las pantallas), un juego largo, sencillo de jugar (aunque permite profundizar más gracias a su sistema de combos), y que se adaptará a la habilidad de cada tipo de jugador. El diseño y la banda sonora, espectaculares, también parece que cumplirán con las expectativas. Ahora sólo queda esperar a su lanzamiento, que según Final Form se producirá aproximadamente en algún momento de este verano.

detalles

sistema:
XLA, PSN
origen:
Estados Unidos
publica:
Final Form Games
desarrolla:
Final Form Games
lanzamiento:
Verano 2011
género:
Shooter
jugadores:
1-4



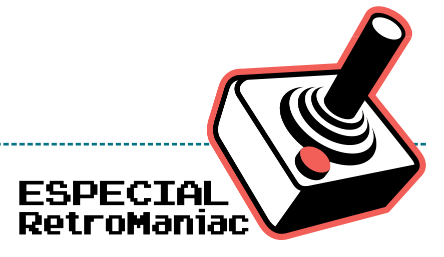
The Next BIG Thing

Hablamos con Rafael Latiegui sobre el nuevo juego que prepara el estudio madrileño para PC y posteriormente MAC. La última gran aventura de Pendulo sigue la línea marcada desde Igor, pasando por Hollywood Monsters o Runaway y a buen seguro que no defraudará a los amantes del género.



Pendulo Studios no es ninguna desconocida para los amantes de las aventuras gráficas. Desde aquel lejano Igor: Objetivo Uikokahonia que seguía a pies juntillas las bases establecidas por las aventuras de Lucas, ha pasado la friolera de 17 añazos, y los madrileños siguen ahí, al pie del cañón, "pariendo" títulos de gran éxito impregnados de un sentido del humor muy particular, y una concepción de lo que tiene que ser un buen juego de aventuras envidiable. Lo que empezó como un pequeño equipo de amigos que sacaron a la luz su primer juego de forma artesanal, se ha convertido al tiempo en una desarrolladora reconocida en el mundo entero, con juegos traducidos a varios idiomas y distribuidos en más de veinte países, como Estados Unidos, Francia o Alemania, gracias en la mayor parte a la trilogía Runaway.

Ahora Pendulo decide dejar un poco de lado las aventuras de Brian y Gina, y se centra en dos nuevos personajes, los periodistas Dan Murray, un tipo californiano maleducado y marrullero, y la rubia atolondrada Liz Allaire, un perfecto contrapunto. La relación entre los dos personajes promete que salten chispas y que se sucedan situaciones muy cómicas en la historia, y quien sabe si algo más… En los años 40, las películas de terror de Hollywood se graban con monstruos de verdad. Drácula, el monstruo de Frankenstein o la Momia no son actores, actúan en contra de su voluntad así que acaban por rebelarse, dando lugar a un lío sin igual en el rodaje de las películas. Dan y Liz comienzan entonces su investigación para averiguar que diablos pasa en realidad, iniciándose una historia fantástica repleta de giros, muchos monstruos, humor y quizás algunos amoríos. ●



Han pasado muchos años desde aquel lejano Igor, programado por un grupo de amiguetes siguiendo los pasos de los títulos de Lucas y compañía. Muchos aún recordamos las escenas del inicio del juego, deambulando sobre aquellos fondos digitalizados en el campus universitario tratando de matricularnos en la asignatura de biología… ¿Cómo ha evolucionado en este tiempo PÉNDULO y la industria que lo rodea?

La evolución de la industria a lo largo de estos años ha sido imparable y por ello nosotros también hemos tenido que adaptarnos para seguir desarrollando juegos. No sólo hay que tener en cuenta las plataformas a las que quieres portar tus ideas, si no jugar con los presupuestos, vigilar de cerca cómo reaccionan los jugadores a los productos que van saliendo y mil cosas más.

Sabemos que os preocupa la piratería en especial, y el pobre apoyo que las desarrolladores de videojuegos reciben en nuestro país, ¿pero que intentaríais cambiar vosotros al respecto? ¿Qué es lo que falla realmente para que los talentos patrios no se tengan que buscar las castañas fuera, y publicar antes sus aventuras en países como Francia o Alemania?

Bueno, hay diversas cosas que deberían cambiar, pero creo que es un problema de base el hecho de que la inmensa mayoría de los usuarios que se descargan un juego ilegalmente no sean conscientes del enorme daño que inflingen a las empresas desarrolladoras. Hay quien argumenta que nunca se compraría tal juego, pero luego lo descarga y lo juega gratuitamente. Me pregunto cuántos restaurantes podrían aguantar el hecho de que la gente comiera en ellos y luego se fuera sin pagar argumentando que no tenían intención de comer esa comida, o que les parece excesivo el precio. Es una situación insostenible. Básicamente, si hoy en día un juego no rentabiliza el presupuesto invertido, no habrá otro juego posterior.

Parece que el panorama aventurero va mejorando poco a poco desde el declive pronunciado que sufrió el género hace algo menos de una década. Plataformas de descarga digital, dispositivos móviles, grupos independientes y desarrolladores profesionales como vosotros revitalizan un género que para muchos es sagrado. Sin embargo aún queda mucho camino por recorrer. ¿Viviremos en algún momento una segunda época dorada?

Todas las épocas doradas son descritas de esa forma una vez que están en el espejo retrovisor. Ahora mismo lo único que se puede decir es que hay más producciones y jugadores que antes, pero también es cierto que los costes de hacer una aventura se han multiplicado exponencialmente con respecto a hace relativamente pocos años.

Contadnos… ¿cómo surgió la idea de 'The Next BIG Thing' y cuándo comenzasteis con las labores de producción. ¿Fue al terminar el desarrollo de la tercera parte de Runaway y queríais cambiar de aires?

Meses antes de terminar el último Runaway, ya parte del equipo trabajaba en este proyecto. Aunque tenemos mucho cariño por el universo Runaway, ya después de tres seguidos teníamos ganas de embarcarnos en algo distinto.

¿Podéis contarnos algo sobre la historia, los personajes?… Parece que nuevamente tendremos en pantalla un guión alocado repleto de giros, chascarrillos y protagonistas de gran personalidad, pero que también se ha marcado un carácter algo más oscuro al diseño general de la aventura, deudor quizás de la tercera parte de Runaway.

¡No! :) Siempre digo que lo mejor es que el jugador se ponga enfrente del juego y lo experimente en persona. Efectivamente es un guión bastante alocado y lleno de sorpresas y situaciones originales, pero no creo que su carácter sea tan oscuro como el del último Runaway.

Muchos de vuestros fans ven en Hollywood Monsters una clara influencia para este juego. Los personajes periodistas, la historia con monstruos de película…

Bueno, está claro que hay elementos en común y que la historia bebe directamente de Hollywood Monsters, pero si bien ambos juegos tienen un comienzo muy similar, hay una evolución muy patente y acaban siendo juegos muy diferentes.



Una maravilla para los ojos. Los escenarios están francamente bien realizados. Aprovechando el potencial de los ordenadores actuales y las grandes resoluciones, los artistas de Pendulo han echado el resto dibujando unos fondos muy atractivos y bien ambientados. Los personajes y sus animaciones no les van a la zaga, siguiendo el estilo comic en 3D que atesoran los personajes desde Runaway os sorprenderán su definición y diseño.

Este es vuestro primer juego que puede jugarse a una impresionante resolución de 1920x1080 pixels, ¿cuántas personas estáis (habéis) trabajado en el juego y qué técnicas habéis utilizado para los gráficos? ¿Seguís utilizando el motor de Runaway?

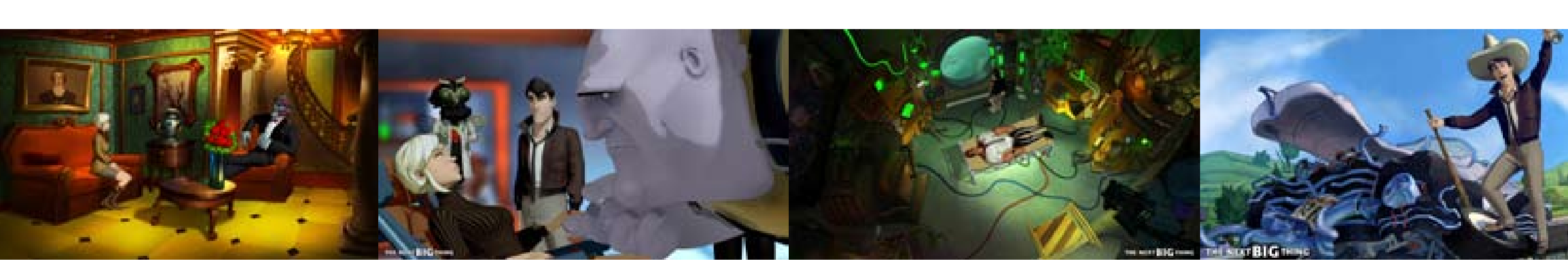
Creo que hemos sido unas 12 ó 14 personas involucradas en el desarrollo del juego. El motor usado es muy similar al del último Runaway, sólo que con las lógicas mejoras y variaciones. Hemos incorporado varias características en el juego que lo hacen especialmente atractivo, y no sólo hablo de la ayuda interactiva que evitará a los menos impacientes el quedarse atascados.

Una pregunta que también nos preocupa. ¿Cuándo podemos esperar el lanzamiento del juego en España? ¿Tenéis alguna fecha ya provisional? ¡Nos estamos comiendo los muñones esperando!

La fecha no está fijada de forma oficial todavía, pero creo que el juego estará en la calle antes de que acabe el mes de mayo. Eso sí, con sorpresas que harán de la versión española algo muy especial y diferente del resto de versiones internacionales.

Muchas gracias por vuestra atención y esperamos tener lo más pronto posible a The Next BIG Thing instalado en nuestros ordenadores.

Muchas gracias a vosotros, ahora sólo nos queda desear que todos disfrutéis con el juego.




SCORE
00742410

Gynoug

Diseño sorprendente. Parece que el mismísimo HR Giger hubiera prestado sus servicios a la hora de crear esos horripilantes seres y escenarios que nos encontramos en Gynoug. ¡El boss bajo estas líneas da grima sólo de verlo!



SISTEMA: Mega Drive
AÑO: 1991
GÉNERO: Matamarcianos
PROGRAMACIÓN: Masaya
PUNTUACIÓN: ****

Aunque el máximo exponente de los matamarcianos en Mega Drive fuese la saga Thunder Force, también existían otros que ayudaban a elevar el nivel del género en los 16 bits de SEGA, siendo Gynoug uno de ellos.

Si bien es cierto que no gozaba del carisma y el reconocimiento de obras capitales como Thunder Force IV, R-Type, Gradius o Raiden, supo cumplir muy bien su papel de secundario de lujo, convirtiéndose en referencia para los amantes del género y los usuarios de la consola negra de SEGA. Incluso si no tenías los anteriores podías suplir el vacío con éste sin problemas.

La historia de Gynoug era bastante simple: los cielos están siendo atacados por los demonios de Iccus, comandados por El Destructor. Así, el Ángel Wor será el encargado de luchar contra el mal y restaurar la paz durante los cinco extensos niveles de los que se componía el título.

A nivel técnico, el juego no desentonaba en absoluto. Los gráficos rayaban a un alto nivel, aunque quizás el diseño de algunos niveles pecaba de cierta simpleza en contraposición con otros muy bien planteados, sobrecargados de detalles y con cientos de enemigos simultáneos en pantalla. Además, se incluían algunos efectos muy eficientes que dotaban de mayor espectacularidad al juego. A nivel sonoro, tampoco defraudaba, destacando sobre todo por la magnífica y pegadiza música del primer nivel. Pero de lo que de verdad podía presumir el juego era el diseño de los enemigos, muy variados e ingeniosos -surrealista las gaviotas escupiendo bolas en el segundo nivel, por ejemplo-, llegando a cotas muy altas de lo bizarro con los jefes de mitad y final de nivel, auténticos engendros propios de las mentes más retorcidas. El único defecto achacable era el tamaño del sprite de nuestro protagonista, extremadamente pequeño y el armamento, que era muy limitado y sin apenas variedad. Sin embargo, a nivel jugable el juego cumplía los estándares de un matamarcianos: control sencillo y efectivo, y un auténtico vicio que invitaba a ser jugado una y otra vez.

Realmente un imprescindible para los usuarios de Mega Drive y una fuente inagotable de diversión.



RETRO
ESCENA
¡Programación y desarrollo actual para las maquinas de siempre!

```
10 REM Big programm!
20 INPUT "Escribe tu
   nombre porfavor",a
30 PRINT a "dice que
   RetroManiac rules!"
40 GO TO 30
```

No se puede decir que un sistema haya muerto mientras exista un buen puñado de entusiastas que siga creando nuevos programas para él, gente que proporcione nueva vida a esas máquinas que el tiempo encerró en los altillos de muchas familias, o en cajas de cartón en húmedos garajes, esperando pacientemente una nueva oportunidad para lucir sus virtudes.

El siguiente articulo es una pequeña muestra del desarrollo que en la actualidad se realiza en plataformas antiguas para las que ya no se producen juegos a gran escala. Son tantos y tan variados los grupos, que van desde programadores totalmente amateurs a pequeñas compañías con gran experiencia y reputación, y tan amplio el elenco de máquinas a las que se dedican, que sería imposible abordarlo todo aunque fuese de manera somera. Así, en este particular "mercado", encontraréis ediciones digitales que sólo requieren descargarse y jugarse, por lo general, en el emulador adecuado, o increíbles ediciones físicas muy cuidadas, en cinta, en disco, con carátulas, manuales, y que merecen la pena sólo por el trabajo que conlleva su realización.

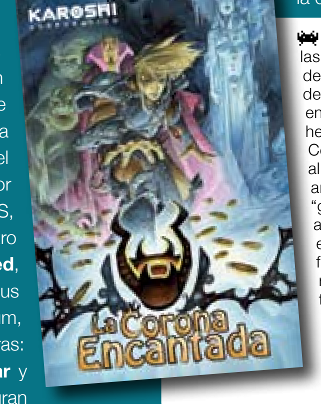
Nuestra intención es sólo dar un poco de luz a todo este trabajo en ocasiones tan ingrato y poco reconocido, quedando la tarea de profundizar en los temas y plataformas en las manos del lector. El tiempo que dedique a investigar en las decenas de webs y productos disponibles utilizando como guía sus propios gustos se verá sobradamente recompensado, y es que tras más de 30 años del nacimiento de máquinas como las 8 bits y más de dos décadas desaparecidas de la escena oficial, es curioso ver como hay programadores y artistas que todavía vuelcan en estas reliquias sus esfuerzos. Existen aficionados por todo el mundo que gracias a Internet han podido encontrarse, agruparse y compartir todo tipo de información y técnicas. Internet ha sido también el principal escaparate de sus creaciones y son ya más que unas cuantas las webs que cuelgan nuevos juegos de máquinas antiguas directamente preparadas para ser utilizadas en emuladores. También existen tiradas limitadas de copias físicas que suelen venderse bajo pedido o en acontecimientos retro, y que poco a poco van haciéndose hueco entre los aficionados a este tipo de desarrollos, pero también entre los más profanos, que quieren recuperar sus máquinas antiguas con nuevos títulos y que ven en este tipo de juegos más o menos profesionales, la oportunidad perfecta para hacerlo. No hay más que echarle un vistazo a los juegos lanzados para Spectrum durante el año 2010 realizando una consulta en la prestigiosa web **World of Spectrum**, y que arroja un resultado nada despreciable de unos 90 títulos nuevos, la mayoría juegos, pero también podemos encontrarnos algunas curiosidades en forma de revistas electrónicas, editores para juegos, etc. Además, un dato que no deja de sorprender es que son los desarrollos patrios, junto a los ingleses y rusos, los artífices de la mayoría de estos lanzamientos, demostrando una vez más, la fuerza e interés que tienen las máquinas de los 80 en nuestro país.

Retroprogramación en España

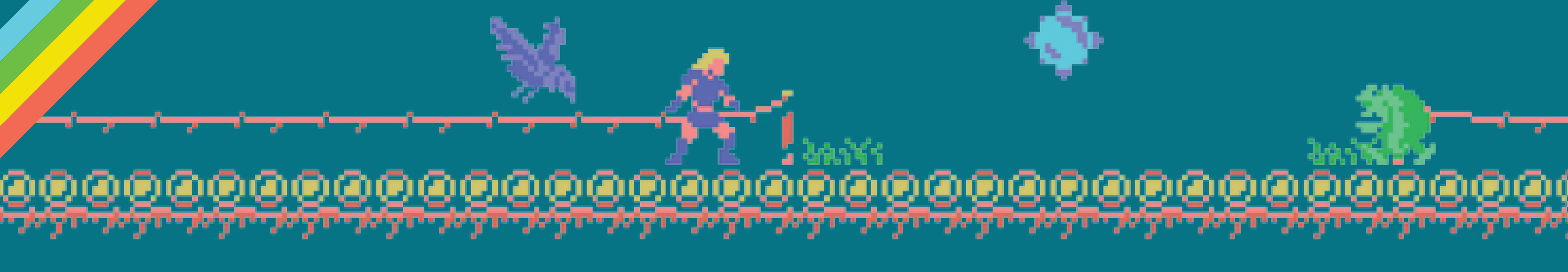
Si comenzamos nuestro particular repaso por España, podríamos comentar que la escena retro "local" de los videojuegos goza de una potencia y actividad razonable. Es pequeña en número pero enorme en cuanto a capacidad y entusiasmo. Cualquiera que haya asistido a alguno de los muchos eventos retro que se organizan corroborará esta frase por el buen rollo y el ambiente amigable que las caracterizan. Lamentablemente estas creaciones son relativamente desconocidas para el gran público, incluso de aquellos que habitualmente consumen videojuegos. Los nuevos títulos que cada cierto tiempo van apareciendo tienen una gran repercusión en un círculo muy cerrado pero siguen siendo prácticamente ignorados por el resto.

Hablamos de grupos como **Compiler Software**, con cuyo miembro, Javier Vispe, hablamos ya en el número 1 de RetroManiac, o de **Retroworks** todo un ejemplo de estos grupos de programadores que publican juegos de una sobrada calidad, y que de haberlo hecho hace 20 años sin duda hubieran estado en la cresta de la ola del software mundial. Formada en parte por los componentes de la extinta CEZGS, cuenta con nombres de cierta fama dentro de la escena española como **LordFred**, **Pagantipaco** y **Sejuan**. Son famosos sus remakes y nuevos juegos para Spectrum, Amstrad y MSX. Sus tres últimas obras: **Nelo & Quqo**, **Teodoro no sabe volar** y **Genesis** son un buen ejemplo de su gran labor y cualquiera de sus títulos puede ser un buen comienzo para aquellos que quieran probar aunque sea un pequeño sorbo del sabrosísimo cóctel que la escena retro española se esfuerza en preparar continuamente.

El año pasado, después de la adaptación que Retroworks hizo del King's Valley de Konami, nos llegó **Nelo & Quqo**, toda una parodia en forma de aventura del personaje de "El jueves" Makinavaja del gran Ivà. Toma prestado su estilo y esa peculiar manera de escribir diálogos pasando olímpicamente de normas ortográficas. Pese a su aspecto gamberro y desenfado, Nelo & Quqo sigue con fidelidad y mucho respeto el formato clásico de recolección y utilización de objetos de una videoaventura a la vieja usanza. Quizá la diferencia más grande que se encuentre con el formato clásico es que apenas existen enemigos y, son un obstáculo, pero nunca un incordio constante que apenas deje explorar. Esto lo hace apto para un público menos acostumbrado a la dificultad ochentera.



Un trabajo bien realizado: Una de las versiones físicas más destacas es la de **La Corona Encantada**, con portada del genial Azpiri. El juego nos adentraba en una historia clásica de héroes, herederos y princesas secuestradas. Con un corte muy clásico, muy cercano al legendario Camelot Warriors en ambientación y a los Phantomas en "gameplay", el juego desarrolla pantalla a pantalla la lucha del protagonista en pos de altos ideales mediaveles-fantasticos. Lanzó el concepto del retrogaming a los medios generalistas, teniendo repercusión en televisión, radio y prensa, y demostrando que aún hay gente en la actualidad desarrollando proyectos de calidad profesional para sistemas de 8 bits.





Matamarcianos de pura cepa. Genesis: Dawn of a New Day es un excelente trabajo de Retroworks para Spectrums +3/128K que sigue a pies juntillas los cánones establecidos por los clásicos del género.

También de gran calado entre el público retro español es el grupo **RELEVO Videogames**, creado en 2008 y que tiene a **Jon Cortázar** como principal valedor. Sus juegos están dirigidos a ordenadores de 8 bits como el Spectrum o el MSX, aunque no descartan trabajar para otras plataformas. Entre sus títulos más destacados se encuentran **La Corona Encantada** y el ya comentado **Invasion of the Zombie Monsters** (RetroManiac, nº2, pág 75), recientemente elegido por los usuarios del mencionado portal World of Spectrum como mejor juego del pasado año 2010. El juegazo de Relevo cuenta además con una versión física de cuidada calidad que incluye un minidisc con extras y con el juego para utilizarlo en ordenadores actuales que puede ser adquirido directamente desde su página web.

Tan importantes como Retroworks o Relevo es la compañía nacida de las cenizas de CEZGS, y que es en la actualidad uno de los grupos más prolíficos en la retroscene. Estamos hablando de los **Mojon Twins,** creadores de juegos para los ordenadores domésticos más famosos de 8 bits incluyendo el usualmente olvidado Commodore 64 y que poseen sentido del humor y un estilo gráfico muy particulares que utilizan para sus creaciones, llegando a ser tan características que son inconfundibles. Uno de sus títulos más conocidos es **Uwol**, que incluso llegó a tener un port para Megadrive. Con un marcado estilo Bubble Bobble los Mojon Twins nos ofrecieron en el año 2009 ese adictivo arcade con un claro regusto arcade que nos ponía en la piel del topo Uwol, siguiendo la estela dejado por otros ilustres miembros de su especie como el recordado Monty. Tiene como misión y objetivo en la vida conseguir un buen montón de dinero y para ello tendrá que recorrer una mansión repleta de monedas que recolectar con avidez.

entrevista. JOSE MARIA ENGUITA

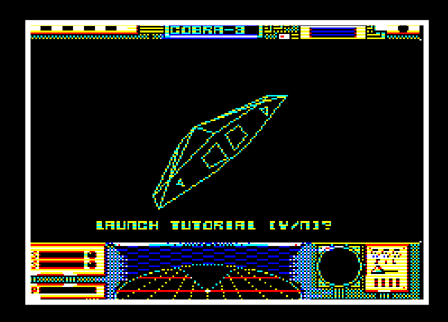
Hola Chema, y muchas gracias por atendernos. En primer lugar, nos gustaría que nos contaras algo sobre ti, sobre tus gustos en ordenadores, juegos preferidos, a que te dedicas…¡lo que quieras para presentarte a nuestros lectores!

Gracias a vosotros, es un placer. No hay mucho interesante que contar, la verdad. Estudié Ingeniería Informática, y actualmente trabajo en la Universidad de Oviedo, aunque cada vez más lejos de temas relacionados con la programación o la informática y más relacionados con la ingeniería de sistemas y la automatización. Supongo que estaba condicionado, como muchos otros, por mis primeros contactos con los ordenadores de 8-bits cuando tenía alrededor de 13 ó 14 años y el asombro que siempre me produjo ver las maravillas que los programadores de antaño hacían con ellos. No sigo la escena de los juegos hoy en día, solo juego ocasionalmente y en familia o con amigos. Si bien los juegos actuales me parecen auténticas maravillas de la ingeniería, no acaban de producirme las mismas sensaciones que la primera vez que vi Knight Lore, Elite, Lemmings o los conversacionales como el Hobbit o los juegos de Infocom.

El juego del que hablamos, 1337, está programado para los ordenadores Oric, un 8 bits no demasiado conocido en España. ¿Nos podrías contar algo sobre este sistema y por qué programaste 1337 precisamente para estas máquinas? ¿Qué piensas de la escena actual de este ordenador? ¿Habías programado algo antes?

Efectivamente el Oric no es un sistema conocido en España, aunque yo llegué a conocer como a media docena de usuarios en mi ciudad. Sí que se vendió algo más en Reino Unido y, sobre todo, en Francia. El Oric-1 surge para hacer la competencia al Sinclair ZX Spectrum. Está construido alrededor del procesador 6502 (como el Commodore 64 y otros muchos) e incluye algunas funcionalidades interesantes, como el chip de sonido 8912 (que luego se puso en el Spectrum 128 o el Amstrad CPC), un conector paralelo Centronics, un Basic bastante completo de Microsoft y salida RGB, además de la típica de antena de TV. Pero nunca tuvo el éxito esperado. Una falta alarmante de software de calidad y problemas en las rutinas de carga desde cinta, fueron las causas principales, pero probablemente no las únicas. A cualquiera ineteresado le recomiendo leer "Oric - The Story So Far" de Jonathan Haworth: http://oric.free.fr/STORY/contents.html, o al menos el artículo de Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Oric

Para ser sincero el origen de todo lo que he hecho en este sistema podría decirse que es la frustración. Me explico. Con 14 años (si no recuerdo mal) me regalaron lo que llevaba tiempo pidiendo: un ordenador. Pero no un Spectrum o un Commodore 64 como los de mis amigos, sino un Oric-1. Al principio me pareció una maravilla, pero pronto empecé a darme cuenta que, si bien los juegos que mis amigos corrían en sus Specturm o C64 me dejaban boquiabierto, los que yo



tenía para el Oric eran, digamos, primitivos.

Aunque luego tuve otros ordenadores, siempre me pregunté si era o no posible hacer juegos como aquellos en un Oric. Cuando me encontré con otros usuarios en la Red, un emulador (Euphoric de Fabrice Frances) y hasta un kit de desarrollo y nuevo software, me puse a ello. Y de paso intento aprender cómo se hacían aquellas maravillas con un hardware tan restrictivo. Así nacieron Pinforic (un intérprete de los juegos de Infocom que programé con Fabrice Frances), más tarde Space:1999, una aventura isométrica con gráficos y sonido de Jonathan Bristow (Twilighte) y, por último, 1337. Aunque había hecho intentos anteriormente, estos son los primeros juegos serios que he programado. Como véis he ido explorando los géneros que más me habían llamado la atención, sobre todo con la intención de aprender.

Y, respecto a la escena actual de este ordenador, me parece increíble que unos pocos usuarios, aglutinados alrededor de la web de Mickael Pointier (Dbug): www.defence-force.org, sean tan productivos. Han aparecido últimamente nuevos juegos, un nuevo emulador, se está diseñando un reemplazo para la unidad de disco (que no hay quien la encuentre) usando tarjetas SD...

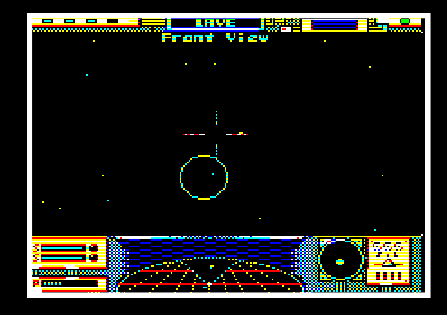
Lo primero que sorprende de 1337 es su calidad técnica y el haber onseguido un motor vectorial tan suave teniendo en cuenta toda la mecánica de juego que hay por detrás (el sistema de comercio, un universo amplio…) ¿Cuándo y cómo comenzaste con su desarrollo y cuáles son los principales obstáculos a los que te enfrentaste durante la programación?

Gracias por el cumplido, pero el mérito no es mío. Elite ya demostró que tal cosa se podía hacer. Mis primeros intentos de hacer algo en 3D son de poco después de acabar Space:1999, allá por principios de 2008, pero fue el motor 3D que había construido Stephen L. Judd para el C64 y sus artículos acerca del tema en C=Hacking los que me abrieron los ojos acerca de cómo hacerlo rápido y a la vez potente. Básicamente el problema es poder realizar las rotaciones de los vértices en 3D y sus proyecciones lo más rápido posible. Esto es lo que básicamente soluciona Judd en sus artículos, así que me bastó con convertir el código y adaptarlo al Oric con ligeras modificaciones. Otro punto importante es el



dibujado rápido de líneas y círculos, sobre todo teniendo en cuenta el extraño modo de vídeo del Oric (sólo 6 bits de un byte de la memoria de pantalla se mapean a píxeles, los otros dos son indicadores para atributos), pero ahí me ayudaron mucho Thomas Jentzsch (optimizó mucho la rutina de dibujado de líneas) y Mickaël Pointier (la de círculos).

Después fue cuestión de importar el generador del universo (que es procedural) y los modelos de las naves, y programar la IA (que es sorprendentemente sencilla, una vez que entiendes lo básico) y la mecánica del juego. Hubo un montón de problemas técnicos que resolver, muchas horas de optimización y mucho que pensar para darle al juego un aire más actual, sin que perdiera el espíritu. De ahí por ejemplo el pequeño tutorial introductorio, o el conjunto de misiones.



Recuerdo que hubo una discusión encarnizada acerca de si mantener el dibujado con doble buffer o no. Como el Oric no proporciona ningún método para hacer tal cosa por hardware, debe hacerse por software, lo que come un tiempo precioso (y enorme, de casi 1/3 del tiempo total de un cuadro). La otra opción era hacerlo como en Elite original o el del C64, dibujando las líneas con una operación de o-exclusivo, de forma que si la pintamos dos veces, la línea se borra. El problema aquí es que los gráficos parpadeaban (como ocurre en la versión de C64), pero era bastante más rápido. Al final opté por la solución más lenta, pero que daba mejores resultados visuales.
De todas formas, en este tipo de trabajos, el obstáculo principal a salvar es siempre la escasez tiempo y la pérdida motivación. Pero ahí estaba toda la comunidad Oric apoyando y ayudando. En cualquier caso lo más difícil es finalizar el trabajo, con su introducción, su manual, sus detalles...

Elite es claramente una fuente de inspiración en tu juego, ¿pero en qué dirías que se diferencian tu juego y el título de Braben y Ian? ¿Hay algo que se quedó fuera del juego por falta de recursos, espacio, etc.?
Bueno, no es solo una fuente de inspiración. Es público (se comenta en el manual) que en muchas ocasiones busqué directamente el código fuente que hacía tal o cual cosa de cualquiera de las versiones de Elite (o similares) disponibles en la Red, aunque luego lo adaptase a mis gustos o necesidades. Aparte de aprender cómo se hacían estas cosas, mi objetivo principal era hacer algo que tuviese el mismo “feeling” que Elite, aunque añadiendo detalles que hiciesen que jugar a 1337 fuese una experiencia nueva. Sólo el control 3D de tu nave, que es completo en los tres ejes y no en dos, cambia bastante a la hora de jugar, pero otros aspectos que se incluyeron, cambian también la parte táctica en el combate.
Por otra parte la parte de comercio es idéntica. Donde hay mayor diferencia es en las misiones. Aquí hay un paquete de 10 misiones dentro de una pequeña historia (algo inspirado en Privateer), aunque algunas son las clásicas misiones ocultas que aparecen en varias versiones de Elite.

Lo que todo el mundo echará de menos (o no tanto, depende de la habilidad del jugador) son las estaciones espaciales donde atracabas tu nave. En 1337 aterrizas en los planetas. Me pareció más natural y me quitaba un montón de problemas. Algo parecido ocurre con los soles. En 1337 no aparecen, en parte porque no dí con una rutina de pintado suficientemente rápida y ya iba corto de recursos, pero en parte también porque nunca me parecieron demasiado realistas.

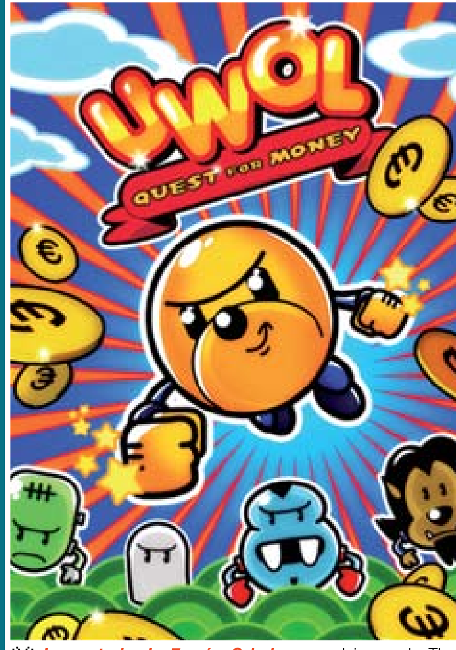
Me hubiese gustado meter más tipos de naves, alguna variación sobre el universo, una alternativa más realista al campo de estrellas, pero en algún punto había que parar. Otro aspecto que estuvimos a punto de introducir fue el cambio de modelo de alambres a polígonos rellenos, pero no llegamos a hacer nada suficientemente rápido. Quizás en un futuro...

¿Algún proyecto en ciernes del que nos puedas contar alguna cosita?

Pues ahora mismo no tengo nada en mente, la verdad. Hay muchas cosas que me atraen, pero no estoy trabajando en nada concreto. Probablemente sea cuestión de que recuerde algún juego que me llamase mucho la atención y me ponga a investigar cómo se pudo hacer semejante cosa.

Muchísimas gracias por tu atención y esperamos que sigas demostrando grandes cosas con ordenadores como el Oric. Un fuerte saludo.

Muchas gracias a vosotros, ha sido un auténtico placer.
Un saludo y mucha suerte con RetroManiac.



La portada de Ferrán Criado para el juego de The Mojon Twins de aspecto manga denota el estilo de juego, divertido y colorista que nos encontraremos en UWOL.

Enlaces interesantes: Aquí os dejamos un pequeño listado de enlaces de sitios web que seguro os gustarán**:**

http://www.retroworks.es

http://www.relevovideogames.com

http://retrogamesystems.com/burro2.htm

http://www.matranet.net

http://www.mojontwins.com

http://www.psytronik.net

http://1337.defence-force.org

http://tnd64.unikat.sk

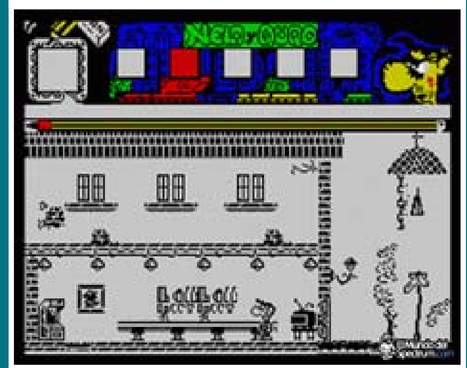
http://cronosoft.orgfree.com

http://orion.cpcscene.com

http://back2theretro.blogspot.com (programación)



La Corona Encantada. Karoshi Corporation / RELEVO Videogames. (MSX1 y ZX Spectrum)



NELO y QUQO. Retroworks. (ZX Spectrum)



Un oscuro viaje. Ya desde la tétrica portada los Burros del Soft parecen estar preparándonos para una videoaventura de terror en toda regla.



1000 Kung Fu Maniacs. Alf Yngve. (C64)

"Sólos" ante el peligro

Interesantes son también los casos en los que algún entusiasta comienza un proyecto por su propio riesgo para esa máquina en particular con la que se pasaba horas y horas en su infancia. Es el caso de **José María Enguita**, también conocido como Chema, que durante un período de cuatro años estuvo "liado", ayudado de algunas colaboradores, desarrollando un juego para el poco conocido ordenador Oric. Una especie de clon bien avenido del fabuloso Elite, es lo que nos trae la última producción de este español, cuyo título, **1337**, guarda más de un secretillo. Según nos cuenta Chema, las raíces de su juego se remontan a la pregunta de si en ordenadores Oric serían posibles los títulos que él mismo veía en otros sistemas de la época aparentemente superiores. Dicho y hecho, tras búsqueda de información y unirse a la comunidad **Defence-Force**, Chema lanzó recientemente su obra maestra, un simulador espacial con un fuerte componente de estrategia comercial que muestra increíbles gráficos vectoriales y unos controles bastante ajustados, y todo ello embutido en una interesante historia. Podéis leer la interesante entrevista con Chema en las páginas anteriores, en la que nos cuenta algo más de 1337 y del panorama de la retroescena en general, y es que el juego y su desarrollador son un ejemplo perfecto de lo que todos estos grupos y programadores están logrando en la actualidad con sus títulos.

No quisiéramos terminar este primer vistazo a la escena retro sin comentar la aparición de un nuevo grupo en España, **Burros del Soft**. Como tantos otros equipos nació alrededor de una web, en este caso **Retro Game Systems**, creada por **Raúl Morán**, más conocido como Rulas International. En las quedadas promovidas por dicha web se empezó a gestar **La Carretera**, proyecto todavía no publicado y que uniría a Rulas International, encargado de diseño y concepto de juego, con **Silicebit**, que haría las veces de programador. Si bien este fue el comienzo de los Burros, en la actualidad cuentan con la ayuda de Lobo Gris, con el que comenzarían su siguiente trabajo, MK II. Su valiente proyecto se aleja del resto de creaciones de la escena del país, y se centra en, quizás, la máquina más inexplorada, el Commodore 64, y una temática que nada tiene que ver con temas menores u humorísticos. La Carretera pretende ser una historia de terror psicológico de tomo y lomo. Asimismo se busca una jugabilidad diferente, que no siga a pies juntillas lo que se realizaba hace dos décadas. Toda una apuesta por la innovación. La mecánica del juego será grafico-textual, deberemos decidir entre múltiples elecciones el siguiente paso a dar por nuestro protagonista; al modo y manera de esos famosos libros multielección de hace

entrevista. RICHARD, THE NEW DIMENSION

Hola Richard, estamos encantados de que contestes a nuestras preguntas. En primer lugar nos gustaría que nos contases algo sobre ti, de donde eres, a que te dedicas…

Mi nombre es Richard, tengo 32 años y soy de Inglaterra□ Mis juegos favoritos para Commodore 64 son principalmente The Last Ninja 2, Armalyte, Creatures, Mayhem in Monsterland o Super Space Invaders, pero también he disfrutado con juegos mucho más antiguos, como Revenge of the Mutant Camels, Trashman, Chuckie Egg, Henry's House, etc.



Sub Hunter (C64)

La plataforma sobre la que sueles desarrollar es Commodore 64. ¿Qué destacarías de esta plataforma sobre el resto de ordenadores de la época?

El Commodore 64 tiene muchas funciones por hardware con los que programar juegos y demos de C64 muy potentes, pero realmente depende de la habilidad de los desarrolladores. La mayor parte del C64 es el uso de su VIC (el chip gráfico) y su CIA (el chip que gestiona la entrada/salida de los dispositivos y además contiene el reloj interno de la máquina) para realizar efectos especiales, por ejemplo, interrupciones, "raster beams" y otros trucos inteligente en los que la demo escena ha hecho hincapié para obtener increíbles efectos gráficos. Otro de sus aspectos positivos, y probablemente, su punto más a tener en cuenta, es por supuesto el uso



del chip SID. La gente consigue llevar este chip hasta sus límites logrando sorprender a todos los oyentes con sus composiciones, especialmente si hablamos de Maniacs of Noise

Otra de las cosas que me gustan del Commodore 64 son los cargadores especiales que los programadores realizaban para sus juegos. Me sigue sorprendiendo como el C64 tenía cargadores turbo que podía hacer cosas sorprendentes. Los desarrolladores creaban cargadores personalizados que permitían jugar mientras duraba la carga. Por ejemplo, Invade-A-Load o Micro Painter. También me gustan mucho algunas funciones de los cargadores turbo que permiten reproducir música y mostrar un scroll con texto durante un tiempo, justo antes de cargar los ultimo's bits de un programa. Freeload era un buen ejemplo.

Comprando con otras máquinas en el pasado, creo que el Commodore 64 probablemente tenga las mejores características y efectos, como el rapidísimo "IRQ tape turbo" con efectos visuales o la reproducción de música. La escena de C64 demuestra continuamente los efectos técnicos que es capaz de hacer la máquina, y además este fue el único de los ordenadores de 8 bits que tuvo una conversión del "Shoot Em Up Construction Kit", un programa que me ha mantenido entretenido desde los 90 hasta el presente. ¡Casi nada!

Sí, lo cierto es que yo recuerdo SEUCK para Atari ST, lo publicitaban bastante en las revistas ST Format que me traía de Inglaterra. Pero, ¿por qué seguir programando para sistemas clásicos? ¿Qué es lo que te motiva para seguir adelante?

Sigo programando para el Commodore 64 porque es una de mis máquinas favoritas de todos los tiempos. Escribir juegos para PC es bastante más complicado, por la cantidad de funciones existentes que hay que aprender a utilizar. Encuentro desarrollar para C64 mucho más sencillo, divertido, y por supuesto nostálgico. De todas formas podría considerar aprender a programar en PC. La pregunta es, ¿cuándo?

Ya vemos que comenzaste desarrollando en SEUCK, pero luego has ido complementando tus conocimientos de programación en otros lenguajes. ¿Qué utilizas actualmente para realizar tus juegos?



Nyaaaah (15th Anniversary edition. (C64)

Ahora mismo programo directamente en el propio lenguaje máquina del 6502 (el procesador del C64), junto al intérprete ACME de ensamblador en mi PC. Lo uso muchísimo porque creo que es más sencillo de utilizar que otros intérpretes como DASM, TASS o KickAssembler. ACME posee algunas características especiales para la gestión de texto y pantallas, y es posible importar ficheros tipo .prg en el propio código fuente. Es desde luego el programa que más utilizo desde 2009 hasta ahora.

¿Sigues usando el hardware original?

Sigo utilizando el hardware original (un C64 de verdad vamos) a veces, cuando quiero testear los juegos ya ensamblados para asegurarme que funcionan correctamente en la máquina real.

Muchos de nuestros lectores tendrán curiosidad en saber como se programa para un ordenador tan antiguo como el C64. Cuéntanos por favor algo sobre tu forma habitual de trabajar para producir tus juegos.

La forma en que realizo mis juegos es simplemente la de dibujar mis propios gráficos (o buscar a alguien que quiera echarme una mano), diseñar la pantalla, guardar todos los datos, y si es necesario comprimirlos y crear rutinas de descompresión. Luego comienzo con la programación propiamente dicha utilizando un compilador cruzado como mencioné anteriormente, e inserto los ficheros .prg en el código fuente. Para aglutinar todo el trabajo (y hacerlo todo un poco más sencillo), normalmente creo un simple fichero bat utilizando el Bloc de Notas o MSEdit. Entonces escribo los comandos necesarios para ensamblar el código fuente y comprimir el juego ya compilado, utilizando para ello Exomizer o PuCrunch. Finalmente lo cargo todo utilizando un programa de carga automática en WinVice.

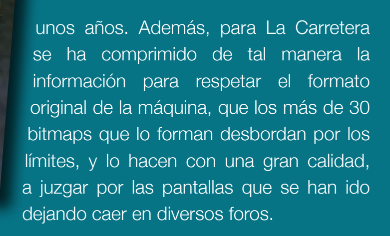
Tienes varias producciones realizadas desde 1992 aproximadamente, desde pequeñas intros, hasta juegos completos, pasando por demos gráficas e incluso composiciones musicales. ¿Qué juegos destacarías en primer lugar?

¿Recomendar algunos de mis trabajos? Bien, vamos a ver… Juegos basados en SEUCK: Mutilator y Nyaaah (15th Anniversary edition). Esto requirió programación extra para adaptarlo a SEUCK Redux (una revisión no oficial del programa de Sensible Software aparecida en 2009) para añadir unos bonitos power ups al juego. La verdad es que el programa se convirtió en algo muy interesante, y me encantó todo lo que pude hacer con las nuevas opciones de scroll lateral importadas en el motor de SEUCK Redux.

Juegos programados Sub Hunter. Basado en la versión para VIC20 del Sub Hunt de Mastertronic, la versión para Commodore 64 era terrible dando la sensación de que habían tenido mucha prisa por terminarlo. Así que Frank Gasking diseñó los gráficos para el juego y yo hice el trabajo de programación. El resultado, cuatro años después, fue fantástico. Sub Hunter fue lanzado exclusivamente a través



Bionik Granny Returns. (C64)

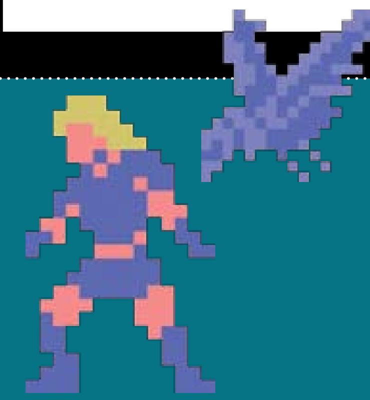


unos años. Además, para La Carretera se ha comprimido de tal manera la información para respetar el formato original de la máquina, que los más de 30 bitmaps que lo forman desbordan por los límites, y lo hacen con una gran calidad, a juzgar por las pantallas que se han ido dejando caer en diversos foros.

¿Y qué pasa por ahí fuera?

No todo iba a ser español. La escena inglesa también está en boca de muchos. Si echamos un vistazo a los lanzamientos que provienen de la "isla" y nos encontraremos con títulos de gran calidad, remakes de antiguos clasicazos o desarrollos completamente novedosos que aprovechan y exprimen cada uno de los bits de los ordenadores para los que están pensados.

Richard de TND (The New Dimension), es uno de esos desarrolladores que siguen empecinados con sacar



entrevista. RICHARD, THE NEW DIMENSION

desde hace ya bastantes años y con cierta continuidad, un buen puñado de producciones, en este caso para C64. Intros, demos gráficas y técnicas, compilaciones musicales y, evidentemente, juegos. Prácticamente nada se le resiste a este prolijo autor que ya participara hace poco con el famoso Alf Yngve en el desarrollo del divertido **1000 Kung Fu Maniacs** para C64 y que analizamos en el número anterior de RetroManiac. Quizás Richard no sea un programador al uso, acostumbrado a exigirle el máximo a la máquina sobre la que realiza sus títulos, ni tampoco codifica en ensamblador como otros programadores, pero este autor autodidacta, que empezó a hacer sus pinitos allá por los 90 con mucha curiosidad y ganas de aprender, se agarró en un principio al SEUCK (Shoot'Em-Up Construction Kit) de Sensible Software, suele dejar una buena impresión en sus lanzamientos. En estas páginas encontraréis nuestra entrevista con Richard, para tener



La Carretera. Los Burros del Soft. C64.

una visión algo más global de la escena internacional, y en la que de paso nos cuenta algo sobre sus planes de futuro.

Sorprende además que como ocurre habitualmente con los títulos lanzados comercialmente a gran escala y por grandes productoras, los piratas y "crackers" se ceban incluso en los pequeños desarrollos de estos programadores dirigidos a las máquinas clásicas. El caso de Bayliss (del que el autor habló incluso en su blog) no fue para menos, ya que un grupo de estos piratas "crackeo" su juego prácticamente una semana después del lanzamiento e incluyó comentarios despectivos en la

de Psytronik Software a un precio reducido de 3.99 libras para la versión en cinta. Desde las navidades de 2008 puede descargarse gratuitamente en versión digital.

El segundo juego que creo que la gente puede disfrutar bastante con él, y con el que me lo pasé realmente bien es Bionik Granny Retruns. Esta vez se basaba en Bionic Granny de Mastertronic Software, y el que es probablemente la peor excusa para crear un juego. Jugábamos como una ancianita que esperaba en a la salida del colegio para cascar bastonazos a los niños. Programé mi propia versión del juego como debería haber sido en un primer momento

También tienes en tu haber algunas esas intros y utilidades…

¿Intros?... Bueno, seguramente la introducción del propio Bionik Granny Returns. Realmente pienso que es superior al resto.

Y en cuanto a las utilidades, Tape Master Pro V1.0. Una utilidad que permite a los programadores personalizar sus propios cargadores de los juegos, escogiendo entre diferentes líneas de carga, escribiendo un texto con scroll e incluso añadiendo pantallas y músicas de carga para utilizarlos en sus propios programas. Si alguien lo utiliza para su propio software o de forma comercial no hay ninguna restricción en hacerlo o incluso en modificar mi trabajo :o)

También has organizado un grupo llamado 'The New Dimension'. ¿Quiénes sois sus integrantes, y podrías explicarnos un poco en que consiste su actividad?

TND no es exactamente un grupo. Es más bien mi sitio web y el nombre bajo la que distribuyo mi software de Dominio Público. El lugar donde te puedes descargar mis juegos, demos, etc.

¿Qué puedes contarnos acerca del futuro? ¿Estás preparando nuevas producciones?

El futuro es seguir produciendo para mi "compañía" :o). Te puedo decir que en el futuro habrá más juegos para C64, una nueva versión de Tape Master Pro y algunas cositas más. Up in the Air probablemente no esté terminado hasta principios de 2010, depende mucho de lo que pueda ir avanzando y si realmente el juego es funcional.

Y ya para finalizar ¿algo que quieras decirle a nuestros lectores sobre el desarrollo en sistemas clásicos?

Merece la pena desarrollar para sistemas antiguos, apoyar a los jugadores retro o a los "esceneros" que se pueden encontrar a lo largo del mundo que les gustan las máquinas de 8-bits y disfrutan con ellas. Los 8-bit estaban ahí primero, son más divertidas y entretenidas.

TAPE MASTER PRO V1.0!
WRITTEN BY RICHARD/TND WITH TAPE TURBO SOURCES BY MARTIN PIPER
[1] EDIT LOADER SCROLL TEXT
[2] EDIT SCROLL TEXT COLOURS
[3] ALTER LOADER BARS COLOUR SCHEME
[4] MASTER FILES TO TAPE
[5] EXIT PROGRAM
(C)2010 THE NEW DIMENSION + ELEMENT 114!
THIS IS THE -FAST TURBO- VERSION!

Nyaaaah (15th Anniversary edition. (C64)





¿Ediciones coleccionista? Hasta en estos juegos nos podemos encontrar ediciones algo más cuidadas. En el caso de K&G se trata de una caja más ancha de plástico duro y serigrafía para el disco de C64 en el interior.

típica intro que estos usuarios integran antes de la carga de los juegos pirateados. Con todo Richard no se rinde sabiendo que de entre el grupo de verdaderos jugones que disfrutan más o menos con sus títulos, este tipo de personas son una minoría, y la actitud que demuestran no va a ser la que le obligue a dejar de programar.

Al igual que en España por ejemplo muchos grupos de desarrollo han logrado lanzar y distribuir sus juegos en formatos físicos completos, con la caja, instrucciones, portada para las cintas, etc por lo que es más fácil seguirles la pista. En el Reino Unido **Psytronik Software** es toda una referencia en este ámbito, ocupándose de las labores de distribución y publicidad de un gran número de títulos de grupos minoritarios con desarrollos dirigidos a máquinas como el Amstrad CPC, C64 o el mismísimo ZX Spectrum. Psytronik no es ninguna profana en este mundo, nació como productora de títulos más o menos independientes en 1993 y sobrevive hasta nuestros días al haberse convertido en toda una plataforma de lanzamiento para esos nuevos desarrollos en Commodore 64, ZX Spectrum 48K / 128, Amstrad CPC, VIC-20 / Commodore Plus/4, Commodore Amiga e incluso ordenadores compatibles, como veremos más adelante en el caso del remake de Armalyte. Pero bueno, si nos fijamos en el catálogo actual podremos encontrarnos con juegos como el increíble **Knight'n'Grail** para Commodore 64, un título lanzado en 2009 en formato disco y descarga digital que combina sabiamente la aventura y el arcade en un sistema que nos puede recordar de alguna forma a títulos como Metroid o



Knight'n Grail. Mike Tillander (C64)



Sceptre of Baghdad. Jon Wells (ZX Spectrum/C64)

Castlevania, y que de haber salido en la década de los 80 hubiera alcanzado a buen seguro el calificativo de "clásico" para la plataforma. **Mikael Tillander**, un autor desconocido afincado en Suecia hasta el momento de la salida del juego, demostró como una plataforma tan antigua como el C64 puede seguir estando vigente en nuestros días y dar mucho juego.

Otros títulos que podemos destacar son **Sub Hunter**, un matamarcianos bastante divertido y variado originario del propio **Richard Bayliss** acompañado de **Frank Gasking** y cuya conversión a Amstrad CPC gestada por **Paul Kooistra** sorprende por el gran colorido y jugabilidad que atesora. Sin alejarnos mucho del ordenador de Amstrad el año pasado el mencionado **Paul Kooistra**, un auténtico fiera de los matamarcianos, demostró como todavía hay espacio para estos juegos en máquinas clásicas. **Dead On Time** o **Star Sabre**, ofrecen sin duda una experiencia cercana a los mejores arcades de toda la vida.

Para acabar nuestro pequeño repaso, **Sceptre Of Baghdad**, para Commodore 64, es un juego que fue lanzado originalmente por la propia Psytronik en 1993 como conversión del original de Atlantis para Spectrum, sin demasiado éxito y con unos recursos bastantes limitados, pero que en 2008 vivió una segunda juventud gracias a la edición Premium y descarga digital



Star Sabre. Paul Kooistra (Amstrad CPC)



Sceptre of Baghdad. Jon Wells (ZX Spectrum/C64)



Portadas clásicas. La ilustración nos lleva directamente a principios de los 80, gracias a su estilo brillante y cantidad de figuras en un espacio tan reducido.

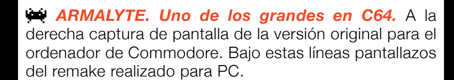
Glove. James McKay (Dragon 32/64)



Blue Star. Steve McCrea (VIC-20)

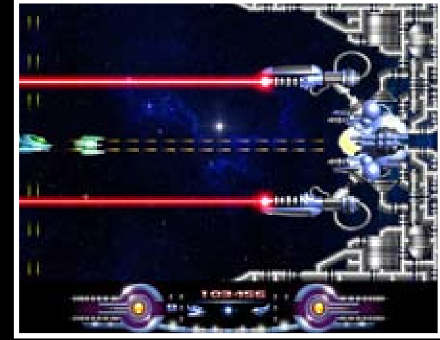
un clasico de C64 en ordenadores compatibles ARMALYTE

Psytronik Software, junto a S-A-S Designs, Cyberdyne Systems y ScaryFish.tv presentaron a principios del año pasado la conversión a PC de uno de los shooters más aclamados de C64, el impresionante Armalyte. Tomando como base el clásico de Thalamus de 1988, el juego de PC es prácticamente el mismo título con gráficos y músicas remozadas, mejoras en la velocidad y en la respuesta de los controles para adaptarlo a los tiempos modernos. La participación de los programadores originales, Dan Phillips y Robin Levy ha provocado que la esencia del juego de la década de los 80 permanezca intacta y que sus ocho completos niveles y enfrentamientos con los jefes finales de fase sean todo un gustazo retro que pocos podemos rechazar. Disponible en la tienda Binaryzone por unos 18 € sin gastos de envío, también disponéis de una demo para probar el juego antes de adquirirlo. Ya sabeis, si os gustan los matamarcianos de corte horizontal, similares a Salamander o R-Type y queréis recordar viejos tiempos, pocas propuestas mejores encontrareis en este momento.



ARMALYTE. Uno de los grandes en C64. A la derecha captura de pantalla de la versión original para el ordenador de Commodore. Bajo estas líneas pantallazos del remake realizado para PC.







demostrando, por fin, que el juego de **Jon Wells** es un arcade aventurero más que competente.

Por todo esto podemos afirmar que Psytronik se sitúa a la cabeza en el lanzamiento de estos juegos, y no sólo por la calidad que muchos de los programas llegan a atesorar, sino también por el cuidado que suelen aportar a precisamente el empaquetado, portadas y demás elementos que acompañan a los lanzamientos físicos de sus juegos. Sin embargo no podríamos olvidar a otras distribuidoras como **Cronosoft**, encargada de distribuir ediciones físicas de títulos para máquinas tan añoradas como Dragon 32, ZX 81 o Commodore VIC 20. Así, en su web encontraréis juegos como **Egghead In Space** para Spectrum, perteneciente a una serie de juegos tipo plataformas desarrollados desde 1989 por **Jonathan Cauldwell** (hablaremos algo más de él un poco más adelante), y que recuerdan en cierta medida al Dizzy de Codemasters, **Glove** para ordenadores Dragon, y que se trata de un clon de Gauntlet reducido a 32k, o **Blue Star**, para VIC 20, y que basa su desarrollo en



los típicos plataformas aventureros en los que encontrar ítems y objetos para continuar.
A pesar de la loable labor de distribución, hay muchos otros títulos destacables fuera de su catálogo, como **Orion Prime** para CPC. Una aventura gráfica de origen francés con unos gráficos muy trabajados y que está incluso traducida al español gracias al empuje que los usuarios de este ordenador sigue teniendo en España. En un principio disponible sólo para comprar en edición física, desde junio del año pasado todo el que quiera disfrutar con esta apasionante aventura de misterio y ciencia ficción puede descargarse gratuitamente la versión digital desde la página web de los desarrolladores. Sin duda un regalo para todos los amantes de las aventuras que echan de menos productos como The Bat o Heart of China por ejemplo, y quieran disfrutar de los ordenadores de 8 bits como antaño.

Algo más difíciles de encontrar son los desarrollos para ordenadores de la serie 'Atari 8 bits'. Fabricados por Atari en el periodo entre 1979 y 1992 a esta serie pertenecen máquinas como el 1200XL, nos topamos así un título que sorprendió a propios y extraños cuando fue puesto en circulación a finales de 2009. **His Dark Majesty** es un juego de estrategia por turnos similar a Advance Wars o Final Fantasy Tactics, que ciertamente posee una historia interesante y una ajustada jugabilidad. El grupo de desarrollo, principalmente polaco, demuestra la razón de que esta familia de ordenadores tuvo un relativo éxito en los países más orientales del continente europeo. Tampoco podemos olvidarnos de otros lanzamientos recientes como **Robix**, un plataformas de scroll lateral, el impresionante **Yoomp!**, una especie de juego tridimensional con una pelota que bota constantemente, ganador de la 'ABBUC Software Contest' de 2007 o **Electro Maniac!** de **Stefan Müller** y que venía a ser una plataformas en la misma línea que Donkey Kong, Manic Minner, o (y lo decimos por el parecido gráfico), el grandioso Montezuma's Revenge.

Más para nuestro querido Spectrum

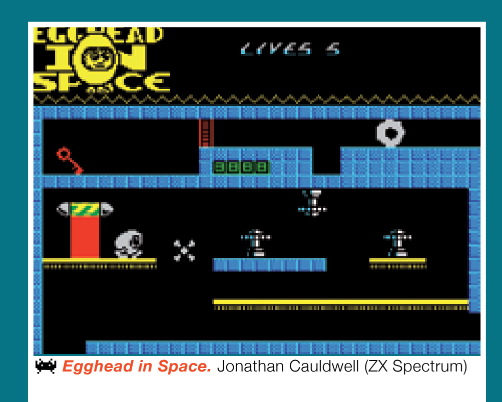
Horas y horas de diversión que parecen que nunca se van a acabar. El fin de la creación de Sir Clive Sinclair no llega nunca, y si bien el software patrio se encarga cada año de demostrar que "el gomas" y compañía todavía tienen cuerda, más allá de los Pirineos también lo tienen en cuenta y suelen lanzarse un buen puñado de títulos que merecen la pena ser recordados. **Ghost Castle 2** por ejemplo es un pedazo de juego de acción y aventuras de **The Bog Brothers** que en cierta medida nos recuerda al mítico Sabrewulf de Ultimate, o **Sea Dragon**, desarrollado por un equipo de entusiastas rusos encabezados por **Andrew Zhiglov**, conversión del juego que apareció originalmente para ordenadores Tandy TRS-80 y que en Spectrum mantiene un excelente y suave scroll automático. En Rusia precisamente existen bastantes grupos de programación que dedican buena parte de su tiempo al desarrollo tanto de software como de hardware para la máquina de Sinclair Research, aunque muchos de los títulos desarrollados en el país están únicamente en su idioma original, sin contar ni siquiera con la posibilidad de traducciones al inglés, por lo que en ocasiones es muy complicado jugarlos si no se tratan de arcades o juegos de acción básicos. Los programadores rusos también destacaros por la producción de las típicas revistas electrónicas que algunos grupos desarrollaban para ordenadores. De entre estas la más famosa sería **Spectrofon**, que aunque abandonara su actividad ya en 1996, ha dejado un poso bastante interesante en la comunidad 'speccy'.

Antes de terminar este reportaje, nos gustaría comentaros un sorprendente juego lanzado a principios de año. **Utter Tripe**, creado por **Jonathan Cauldwell** y **Yerzmyey**, es una especie de Warioware metido a presión en Spectrum y utilizando como método de interacción con el juego la simple introducción de palabras a través del teclado. Minijuegos como teclear las palabras correctas para hacer un batido, derrotar fantasmas o llenar una botella a partir de palabras voladoras, son sólo algunos de los imaginativos retos que nos ofrece este fresco título. Cauldwell lleva programados más de 50 títulos en Spectrum, y esto se nota en la forma de plantear sus programas, auténticas obras de arte minimalistas especialmente concebidas para una máquina tan limitada como este ordenador. Sin duda uno de los títulos más originales y divertidos que podréis probar de esta última hornada para el ordenador de 8 bits.

Conclusiones

Todos estos nombres y títulos no son más que la punta que hemos podido mostrar de un inmenso iceberg que queda sumergido y poco visible. Sí, son muchos los desarrolladores, pero son más los que los disfrutan y que deciden dedicarles parte de su tiempo de ocio a probarlos y pasar un buen rato con ellos. Jugadores que esperemos aumenten su número gracias a granitos de arena como este pequeño reportaje que has leído.
Estamos hablando de jugadores que van contracorriente. En el mundo de los videojuegos se prima el ahora por encima de todo. Las desarrolladoras más punteras crean una vorágine con sus novedades en la que arrastran al usuario, que tiene la impresión de que aquello que tiene unos meses de antigüedad presenta ya un aire caduco. No hablemos ya de productos o sistemas de generaciones pasadas. Pero si hiciéramos una analogía, jugar con juegos retro no es diferente de ver una película moderna rodada en blanco y negro o de escuchar una pieza reciente tocada con violín. Lamentablemente es un mundillo al que le falta todavía bastante para equipararse al cine y música, pero que va por buen camino.

Por: Falsworth y Fulgore



Egghead in Space. Jonathan Cauldwell (ZX Spectrum)



Orion Prime. Cargosoft (Amstrad CPC)



Ghostcastle 2. The Boq Brothers (ZX Spectrum)



Yoomp! Marcin Zukowski (Atari 8-bit)


TOP
ROUND 2
1P
32880
x2
CREDIT

Como en sus mejores tiempos. El baile de Michael Jackson en Moonwalker dejaba a sus enemigos listos de papeles. Resulta extraño comprobar como en un videojuego de esa época el "arma" principal no era algún tipo de pistola, bola de energía, etc.

Moonwalker



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1990
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: ****

En 1990 Sega lanzó en los salones recreativos de todo el mundo uno de sus arcades más recordados, y es que entrar a los "recres" de turno y ver una máquina en la que controlabas al mismísimo Michael Jackson fue toda una sorpresa que difícilmente puede ser borrada de las mentes de los adolescentes de la época.

Basado en la licencia cinematográfica de la película del mismo nombre, y ambientado en la parte de la película y el videoclip de la canción 'Smooth Criminal', Moonwalker era un juego atípico, empezando por su protagonista. No recuerdo a muchas estrellas del mundo de la música protagonizando juegos de recreativa y menos aún colaborando activamente en el desarrollo del juego, como fue el caso de Michael Jackson, pero es que, además, el juego era un beat'em up con perspectiva isométrica, algo muy poco común y que también veríamos ese mismo año en otro título de recreativa, el conocido 'Dark Seal'.

En el juego tomábamos el rol de Michael en busca de los niños que habían sido secuestrados por Mr. Big. A nuestro paso salían decenas de enemigos: gánsters, robots, navajeros, soldados futuristas, zombis... ¿Nuestras armas?. Pues la principal era una especie de rayo eléctrico de corto alcance que surgía de la mano de Michael, que se complementaba con un giro que acababa con los enemigos que estaban demasiado cerca. Aunque nuestra mejor arma, eran las típicas magias a lo 'Golden Axe'. En este caso la música cambiaba y todos los enemigos empezaban a bailar. Un cañón de luz enfocaba a Michael que comenzaba una de sus famosas coreografías en las que acababa lanzando el sombrero. Este volaba por el escenario y arrasaba con todos los enemigos que hubiera en pantalla. Simplemente espectacular. Otro de los guiños para los fans de Michael Jackson era la aparición de Bubbles, el chimpancé mascota de Jackson, que al recogerlo nos transformaba en el robot de la película y nos daba la habilidad de disparar rayos laser. La música, como no podía ser de otra manera, estaba completamente extraída de la discografía del genial artista. Cinco canciones ambientaban las cinco fases del juego: 'Bad', 'Smooth Criminal', 'Beat It', 'Another Part Of Me' y 'Billie Jean'. En principio 'Thriller' iba a formar parte de la selección para la fase del cementerio, pero por problemas de copyright, ya que no era una canción compuesta por Michael Jackson, al final se quedó fuera de la versión arcade del juego.

A todo lo expuesto le sumamos que el juego permitía que tres jugadores simultaneamente disfrutaran de la acción, enfundados en sendos Michaels con trajes blanco, negro y rojo, y tendremos la explicación de por qué este juego sigue siendo uno de los más recordados de cuantos han pasado por los salones recreativos.



No se puede negar el hecho de que Konami ha exprimido el nombre de Castlevania hasta lo indecible… pero repasando todos y cada uno de sus títulos, descubriremos que lo verdaderamente extraño es encontrar un Castlevania tremendamente malo.

Es verdad que en algunos de los títulos la calidad puede bajar varios puntos, pero Konami ha intentado mimar por lo general cada uno de sus juegos. La serie vio la luz en Famicom y MSX2 allá por el año 1986, con el recordadísimo Vampire Killer, un cartucho que mezclaba originalmente el terror de los monstruos más cinematográficos del momento, con las plataformas, aventura y habilidad del jugador. Hablando del nivel de dificultad, los juegos de la serie suelen caracterizarse por su exigencia, los secretos que esconden y el temido enfrentamiento contra el mismísimo conde

1986-1995

Haunted Castle

1988 | **ARCADE**

Los salones recreativos acogerían esta inesperada recreación de las originales aventuras de Simon Belmont. Un arcade de tomo y lomo muy en la línea de clásicos como Rastan Saga. A destacar su impresionante banda sonora y la demencial dificultad. En 2006 aparecería una version emulada para PlayStation 2 que no saldría de Japón.

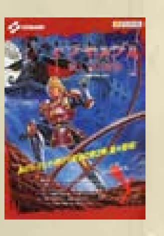
Más conversiones: PlayStation 2

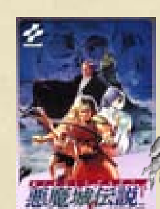


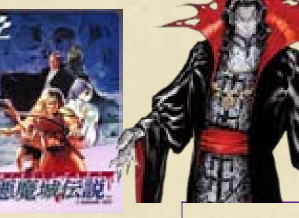
Castlevania 2: Simon's Quest

1988 | **NES**

Sin abandonar los patrones básicos de sus predecesores, Simon's Quest se tornaba más profundo, con ligeros toques de aventura que transformaban radicalmente el juego. Una entrega para recordar, con momentos inéditos en entregas posteriores a todas luces memorables.







Castlevania III: Dracula's Curse

1990 | **FAMICOM**

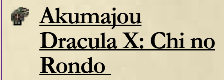
Uno de los mejores juegos del magno catálogo de la Nintendo Entertainment System. Varios protagonistas, una música celestial (sobre todo por el chip SCC de la versión japonesa) y una compleja jugabilidad de las que marcan época. Alucinante.

La tercera parte oficial recuperaba el espíritu del juego original de MSX. Calidad en estado puro.

Akumajou Dracula

1993 | **X68000**

Un Castlevania clásico sito en una máquina tan poderosa como inaccesible. Su posterior traslación a PsOne (en Castlevania Chronicles) hizo que pudiésemos disfrutar de un ejemplar a la altura de los mejores de la saga.



Akumajou Dracula X: Chi no Rondo

1993 | **Turbo Duo**

Este Castlevania rezuma calidad por los cuatro costados, cosa que se ve desde su sensacional introducción al más puro estilo anime, hasta su apasionante desarrollo repleto de caminos ocultos, niveles secretos y asombrosos enemigos.

Más conversiones: PSP

Castlevania: Vampire's Kiss

1995 | **SNES**

Con el doble de capacidad que Super Castlevania IV, los 16 megas de este Vampire's Kiss fueron incapaces de siquiera acercarse al citado Castlevania o al juego en el que se inspiraba, el Chi no Rondo de PC Engine.



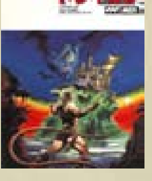
Rondo of Blood se ha convertido en uno de los títulos mas preciados en sistema alguno.

Castlevania

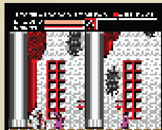
1986 | **FAMICOM**

Funcionando primero en Famicom Disk System, este "Akumajou Dracula" original fue el que abrió la veda. Posteriormente te portó a formato cartucho, donde la serie Castlevania verdaderamente comenzó a gestar su imperecedera fama.

Más conversiones: Game Boy Advance



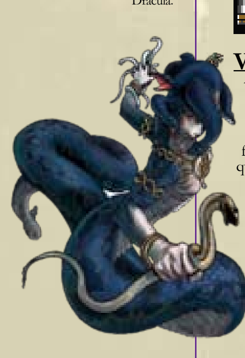
El comienzo de toda saga que se precie. Tipo con látigo en mano frente a un terrorífico castillo coronado por el vampiro por excelencia: Drácula.



Vampire Killer

1986 | **MSX2**

Verdaderamente es el primer título de la saga, solo que la fabricación del formato cartucho impidió el que se lanzara antes que la versión para Famicom Disk. Ambos títulos, programados en paralelo, se distanciaban sobremanera en términos de jugabilidad, siendo el de MSX2 mucho menos arcade que el realizado para NES.



The Castlevania Adventure

1989 | **GAMEBOY**

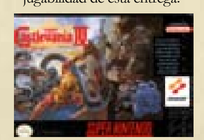
Primera incursión de los cazadores de vampiros en la por entonces joven Gameboy, prácticamente con el estreno de la consola. Una simplificación del concepto original, con ciertas lagunas jugables, pero bastante aceptable, al fin y al cabo. SImon Belmont cede el testigo a Christopher en una historia que realmente se situa temporalmente antes del resto de entregas de la saga Cabe destacar además que Konami se sirvió de este olvidable cartucho para realizar su particular Castlevania Rebirth en Wiiware.

Konami se tiró a lo desconcido en este tempranoero juego para la portátil de Nintendo. Algo irregular.

Super Castlevania IV

1991 | **SNES**

Con "el cerebro de la bestia" llegó esta impresionante forma de vivir la odisea de Simon Belmont. Fue aquí donde de verdad descubrimos cuán potente era Super Nintendo, con uno de los Castlevania más impresionantes de todos los tiempos. Ahora podíamos utilizar el látigo en diferentes direcciones y utilizarlo en mitad de un salto. Konami añadió además varios movimientos nuevos que añadían dinamismo a la jugabilidad de esta entrega.



Castlevania 2: Belmont's Revenge

1991 | **GAMEBOY**

Sin abandonar las premisas de su más inmediato predecesor, esta secuela mejora todos y cada uno de los detalles del original, colocando en un cartucho el juego de acción y plataformas más salvaje de la portátil de Nintendo.



Castlevania: Bloodlines

1994 | **MEGADRIVE**

En su periplo por las consolas de Sega, Konami programó un Castlevania que en su momento llegó a ser menospreciado. El tiempo lo pondría en su lugar, como un juego tremendamente válido. A destacar la posibilidad de seleccionar entre varios personajes, como ya ocurriera en la tercera entrega para NES.

Drácula. Con todo Konami siguió evolucionando su fórmula a lo largo de los años, adaptándola e introduciendo nuevos elementos, como los pasillos laberínticos en Symphony of the Night, o la cuestionada tridimensionalidad de Legacy of Darkness, añadiendo monstruos mitológicos al interesante elenco de indeseables (Medusa) y sistemas de habilidad y niveles que se asemejan rudimentariamente al que suele emplearse en los juegos de rol. La evolución de Castlevania llegó a su techo cuando el año pasado apareció el que es hasta ahora su último juego: Castlevania: Lord of Shadows.

Cruz y ajos en mano, repasemos esta parte viva de la historia de los videojuegos…



Castlevania: Order of Shadows

2007 | Móviles

Uno de los más nefastos representantes de la serie. Programado fuera de Japón, como juego merece cadena perpetua, y como parte de la franquicia mejor mirar hacia otro lado...

Castlevania Judgment

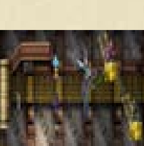
2008 | Wii

Bizarro experimento de Konami, donde los personajes más importantes de la saga se verán las caras en un one vs one bastante discreto. Curioso como experimento… pero poco más.

Castlevania: The Arcade

2009 | Arcade

Como si de un Lethal Enforcers se tratara, este ejemplar sustituye las clásicas pistolas por un látigo la mar de molón. Hasta casi era peligroso ponerse a mirar las partidas de este peculiar arcade de impresionante mueble.



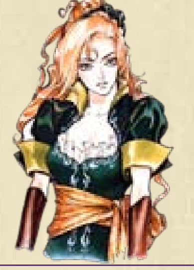
Castlevania: Harmony of Despair

2010 | XLA

Realizado con retazos de Symphony of the Night y de los juegos de DS, es una extraña variación del concepto clásico, transformado en un laberíntico escenario contrarreloj y con posibilidades multijugador.



Desgraciadamente un cartucho para olvidar, aún cuando Konami trató de introducir novedades interesantes.



Castlevania Legends

1998 | GAMEBOY

Konami Nagoya firma uno de los peores títulos de la serie. Sonia Belmont protagoniza un verdadero aborto de juego, aburrido hasta la saciedad y con un apartado técnico abruptísimo. La peste.

Castlevania Chronicles

2001 | PSX

Y aquí tenemos la conversión a la 32 bits de Sony del anhelado Akumajou Dracula del ordenador X68000. También podíamos jugar a una versión con algunos gráficos cambiados y nueva banda sonora. Un lujazo para los fervientes seguidores de la saga Castlevania.

Castlevania: Circle of the Moon

2001 | GBA

El primer Castlevania para Gameboy Advance seguía inteligentemente los pasos de Symphony of the Night, y salvando las distancias, lo conseguía notablemente. Una vez más hay que acabar con el despertar de Drácula, aunque en esta ocasión manejaremos a un nuevo personaje: Nathan Graves.

Castlevania: Aria of Sorrow

2003 | GBA

La compañía nipona sorprendió a propios y extraños con lo que sería el colofón de la serie en Gameboy Advance. Un "metroidvania" increíble, que, ahora sí, demostraba plenamente las capacidades de la 32 bits de Nintendo. Lo mejor del cartucho para muchos fue sin duda la inclusión del denominado "Tactical Soul system", que incorporaba un aspecto estratégico muy divertido al desarrollo del juego.



La mejor entrega de Castlevania en GBA. Soma Cruz lucha contra el vampiro en un futuro lejano.

Castlevania: Dawn of Sorrow

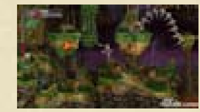
2005 | NDS

Por extraño que parezca, se trata de una secuela directa de Aria of Sorrow. Sigue las aventuras de Soma Cruz en el presente, esta vez pudiendo usar el stylus para realizar conjuros. El nuevo cartucho de Konami mejoraba el título de GBA y añadía 3 finales diferentes. Muy, muy bueno.

Castlevania: the Dracula X Chronicles

2007 | PSP

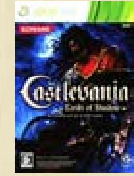
Bienaventurado este Castlevania, que además de incluir el magnífico juego de PC Engine, lo "remakea" en 2,5D para redefinirlo como una verdadera maravilla tecno-lúdica.



Castlevania: Order of Ecclesa

2008 | NDS

Por el momento, el último lanzamiento para DS… y mucho nos tenemos que así seguirá, por aquello de la presencia de Nintendo 3DS. Continuista, pero acentuando sobremanera el componente de acción a los mandos de una nueva protagonista: Shanoa. Konami incluyó en esta entrega un nuevo sistema de "Glifos" a modo de conjuros mágicos, conectividad con el juego para Wii "Castlevania Judment", y cabe destacar que se trata del primer juego de la saga en el que no aparece por ningún lado el famoso látigo.



Castlevania: Lords of Shadow

2010 | PS3/360

Quién lo diría, un Castlevania cien por cien realizado en España. Mercury Steam pone toda la carne en el asador para reiniciar la serie y transformar su mecánica en un más que aceptable remedo de God of War. Bajo la supervisión del "Kojima Team", Mercury Steam ha creado el mejor Castlevania en 3D por el momento, variando el sistema de juego y acercándolo algo más a la acción y el arcade. Los enfrentamientos contra los enemigos finales son espectaculares, y a pesar de un inicio de la aventura algo flojo, la historia va ganando enteros a medida que el jugador avanza.

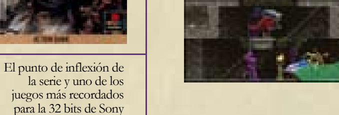
1997-2010

Castlevania: Symphony of the Night

1997 | PSX

Konami reinventa la serie convirtiéndola en un más que inspirado remedo de Metroid, respetando a la par el concepto Castlevania para dar lugar a uno de los mejores títulos de la serie. ¡Y con el hijo de Drácula de prota!. SOTN supuso un punto de inflexión en la saga y el juego sobre el que se han fijado las entregas posteriores, más basadas en la exploración y en los items y objetos que pueden utilizarse.

Más conversiones: Saturn, XLA, PSN, Xbox 360

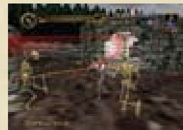


El punto de inflexión de la serie y uno de los juegos más recordados para la 32 bits de Sony

Castlevania 64

1999 | N64

Si sacabas un juego en Nintendo 64, estabas casi obligado a hacerlo en tres dimensiones. Dicho y hecho: Castlevania 64 no era mal juego, pero tampoco llegaba a ser demasiado bueno y en su momento no logró escapar de las iras de los acérrimos seguidores de la saga. Podemos escoger entre dos personajes: Carrie Fernández y Reinhardt Schneider Belmont.



Castlevania: Legacy of Darkness

1999 | N64

Con Castlevania 64 en la mano, Konami pulió un par de detalles, cambió sutilmente otros tantos y… et voila! Un nuevo cartucho hecho con los retazos de otro. Aún manteniendo en cierta medida los problemas originales con la cámara y los controles, era disfrutable.

Castlevania: Harmony of Dissonance

2002 | GBA

Koji Igarashi seguía sacándole partido a su reinvención de la saga, y este nuevo Castlevania continuaba con el esquema tipo Metroid. Un juego muy completo aunque todavía no era el Castlevania definitivo en la plataforma portátil de Nintendo.

Castlevania: Lament of Innocence

2003 | PS2

Otro intento tridimensional, que dio a pie a un Castlevania bastante aceptable. Su banda sonora, sus enemigos y lo misterioso de su entorno le hicieron valedor de los créditos que la crítica de entonces no le dio.



Castlevania: Curse of Darkness

2005 | PS2/XBOX

La misma base de Lament of Innocence sirve para descubrir un nuevo Castlevania en 3D, repleto de monstruos que atrapar y con un enfrentamiento épico entre dos viejos compañeros. La historia nos sitúa en los hechos posteriores a Castlevania 3 y conmemoró los 20 años del nacimiento de la saga de Konami.



Castlevania: Portrait of Ruin

2006 | NDS

Continuación directa de Castlevania: Bloodlines, este juegazo para Nintendo DS presentaba la novedad de poder controlar simultáneamente a dos personajes que podían combinarse para realizar determinadas acciones. Resulta curioso comprobar como la acción se traslada también a escenarios como Egipto o Londres y se desarrolla en una época más o menos actual como es la 2ª Guerra Mundial.

Castlevania: The Adventure ReBirth

2009 | Wii

Wiiware recibe un Castlevania al estilo clásico, con sus ataques y saltos al más puro estilo arcade. Se inspira de manera muy libre en el primer Castlevania de Gameboy y aprovecha para volver a poner a la saga en el punto de mira de los nostálgicos. Lo mejor de esta entrega es que al manejar a Christopher Belmont nuevamente nos sentiremos otra vez como si estuviéramos enfrentándonos a aquellos lejanos Castlevania en los que los controles toscos, niveles sencillos y las músicas pegadizas nos cautivaron sin remedio.



Recuperando el estilo clásico de aquel lejano Castlevania para MSX, es sin duda una opción más que recomendable para los seguidores de la serie.


P 1200 HI
SPEED UP
2-WAY
TAILGUN
RIPPLE



Super Parodius Super Nintendo (Konami) **1992**

Parodius, como su propio nombre indica, es una parodia de la saga Gradius, el matamarcianos por excelencia de Konami, y en nuestro devenir por su descacharrante universo no tardaremos en encontrarnos con esta mastodóntica mujer vestida de vedette que se aproxima a nosotros lentamente y que deberemos superar. Pero de que forma, amigos. Con sumo cuidado nos introduciremos entre sus piernas y maniobraremos para poder escapar de sus redes sin sufrir ni un rasguño. No tendremos que disparar a la dama, lo que supone un velado mensaje de Konami a los jugadores: "haz el amor y no la guerra". Aunque teniendo en cuenta que además podemos controlar a un pulpo por nave, y sabiendo de la afición de los japoneses por mezclar tentáculos con chicas, el mensaje bien podría ser otro ligeramente distinto...

construye tu propia máquina ARCADE

¿Quién no ha querido tener en su propia casa una máquina recreativa, igualita que la que podíamos encontrar en los viejos salones recreactivos de nuestros barrios? Seguro que cualquier "jovenzuelo" que ahora roce los treinta y muchos...

A partir de este número, en RetroManiac te mostramos los pasos necesarios para construirte tú mismo un mueble de recreativa con un PC en su interior, y volver a sentir las mismas sensaciones que hace 15 años. En esta primera entrega sentamos las bases de los materiales y herramientas que necesitaremos antes de ponernos manos a la obra. En siguientes números ya entraremos en harina. ¿Preparados?



Por: Raúl López Martín
Blog: http://raulvader.blogspot.com



Ciertamente pasé por varias fases en las que estuve a punto de comprarme una auténtica máquina recreativa de esos salones que se cerraban como churros. Los precios eran bastante asequibles, aunque el estado de las máquinas estaban en consonancia con lo que se pagaba, es decir, una auténtica basura. Al final, decidí hacerme una yo mismo, no tenía ni idea de en qué lio me estaba metiendo...pero valió la pena.

Os preguntaréis porqué esa obsesión de tener una recreativa en casa, a mi edad. Pues por eso mismo, por que tengo "cierta edad"...

Recuerdo que cuando era pequeño no existían los videojuegos, que no, sólo había salas de juegos pero de esos con futbolines, billares, de esos que disparabas a unos patos...genial!!!

Un día de los años setenta y tantos!!! entro en un bar y veo una "cosa" con una pantalla y una pelota "cuadrada" y dos rayas a los lados... era Pong... pero ¿qué es eso?... pues nada, mi primera experiencia con los videojuegos. Luego vinieron Berzerk, Galaxian, Track & Field, Ghost 'n Goblins y muchos más. Recuerdo que estaba con mi hermano en un bar y vimos una máquina de un coche,... era el Out Run. Mi hermano se adelantó, echó una moneda y comenzó a jugar. Yo estaba apoyado en la máquina a un lado, derrepente, comenzó a vibrar. Pensaba que era mi hermano que la movía al dar volantazos, y él pensaba que era yo quien le movía la máquina... resulta que acaba la partida y ninguno dijo nada... Me puse a jugar y de repente, empieza a moverse... ¡la leche! ¡no éramos nosotros! la máquina se movía sola, fue un momento irrepetible.



Disfrutando como enanos. Planos y diseños. Carlos y Charly echando unas partidas al Final Fight en la Retroarcade.

Durante años mi hermano y yo fuimos unos asiduos de los salones recreativos, siempre comentabamos lo genial que sería tener una máquina en casa. Lógicamente eso era ciencia-ficción, pero nos hacía ilusión soñar. Con el paso del tiempo fuimos dejando de acudir tan asiduamente a los salones, el ZX Spectrum, Amiga 500 y las consolas comenzaron a recluirnos cada vez más en casa. Sus gráficos, sus juegos...la época dorada de los recreativos comenzaba a extinguirse,... era el comienzo del fin.

Años más tarde, muchos años más tarde, ¡casi una vida entera, en realidad! descubrí una web en la que gente anónima se construía sus propias máquinas y la smostraba a los demás. Aluciné en colores, comencé a devorar tutoriales, artículos... de todo, el sueño parecía estar cerca pero, como todo, tenía una pequeña pega, bueno varias... la primera, que no tenía ni idea de electricidad ni electrónica, algo que realmente me echaba para atrás, y la segunda, cómo le decía a mi mujer que quería meter un trasto de esos en casa. Cualquiera de las dos cosas eran huesos duros de roer. El primero de ellos tenía solución, empollarme todo y más sobre conexiones, soldaduras... Recopilé toda la información necesaria, la estudié, analicé e intenté comprenderla. Llegados a este punto dio comienzo la fase dos del plan, convencer a mi mujer... no os voy a contar toda la historia, pero lo conseguí.

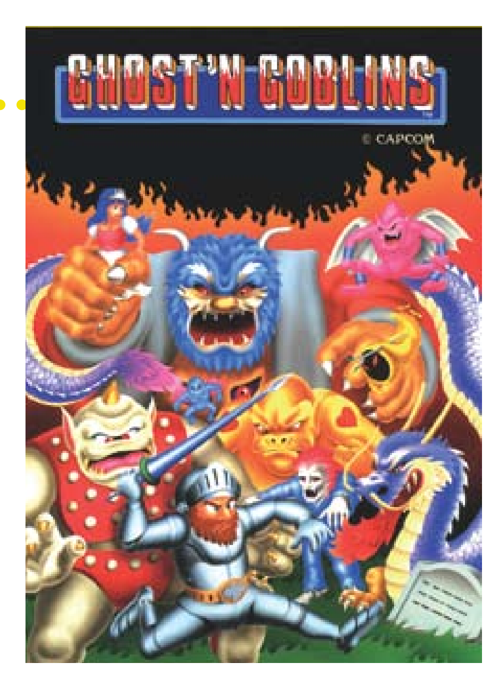
Y ahora os cuento cómo podéis construiros vuestra deseada... ¡¡¡ MÁQUINA RECREATIVA !!!

comenzamos
fase I#

Algunos consejos útiles

En líneas generales voy a intentar daros los consejos y la información necesaria para crear o restaurar una máquina recreativa de las que disfrutamos en los salones de juegos.Con un poco de paciencia y constancia, podréis tenerla funcionando perfectamente en vuestra casa.

En primer lugar es muy importante es saber dónde vamos a colocar nuestra máquina. Esto nos dará unas cuantas pistas de qué tipo de recreativa vamos a construir. Me explico, si la vamos a tener en el salón de casa, sería interesante que pudiera pasar por las puertas, lo que nos lleva a construirnos una desde cero. En cambio, si la ubicamos en la bajera o no tenemos problemas de espacio, podemos decantarnos por restaurar una o crear una réplica de un mueble clásico. Esta decisión que parece un tanto vanal, es crucial a la hora de comenzar la construcción. Por ejemplo nos determinará qué tipo de conexiones utilizar y cuales serán las decisiones que tendremos que tomar para todo el proyecto: tipo de pantalla, monitor ARCADE, televisor CRT, monitor CRT o finalmente TFT, por poner un ejemplo., y sobre todo, porque una vez construida, si la hacemos demasiado ancha no cabrá por ninguna puerta y se tendrá que quedar en ese lugar ó desmontarla y volver a empezar, un verdadero desastre.



Ghost ´n Goblins (1985)

Es interesante estudiar máquinas clásicas y de otros aficionados. Muchos han creado verdaderas obras de arte con sus propios diseños, algunos incluso los comparten en archivos que puedes descargarte. De igual modo existen webs en las que también puedes bajarte planos de recreativas clásicas.

Si optamos por la restauración tendremos que dirigirnos a los salones que todavía queden en nuestra ciudad o en su defecto, mirar las páginas amarillas. Hay que tener muy en cuenta el transporte, porque pesan lo suyo.

Por una máquina se pueden pagar desde 60€ hasta 300€, todo depende de su estado general y de si funciona el monitor, si tienen juego funcionando... Es recomendable intentar probarla veinte minutos antes de soltar el dinero para comprobar si falla el monitor, el sonido... de esta forma estaremos más seguros de lo que compramos. Personalmente no me fijaría en el estado de los botones y palancas, ya que es mejor sustituirlas por otras nuevas. El monedero por ejemplo, es bueno ver si funciona, aunque podemos poner un nuevo.

Es interesante estudiar diferentes modelos de muebles de máquinas clásicas de otros aficionados para tener una mejor idea de lo que vamos a intentar construir. Podrás encontrar muchísima ayuda en internet como fuente de inspiración.

En esta "pequeña guía" nos vamos a decantar por crear una "maca" desde cero, con una dimensiones acordes con una casa normal y corriente, tomando siempre como base para toda la explicación la creación de mi propia máquina, la "Retroarcade". En algunos puntos de la guía también comentaré partes y elementos de la construcción que afectan a máquinas con características diferentes a la mía, como máquinas restauradas.

Adentrarnos en este proyecto conlleva una serie de requisitos a tener muy en cuenta, como por ejemplo el espacio físico que requieren las labores de construcción, corte y lijado, así como la seguridad al manipular monitores, cables... Es importante tener muy claro cómo manejar las diferentes herramientas, si no les así, será mejor invertir un poco de tiempo en informarnos.

Retroarcade. Esta es mi máquina recreativa construida totalmente desde cero

al turrón
fase 2#



Hazte con una buena palanca de control. T-Stick. Posee dos selectores, para 4 y 8 direcciones.



Todo bajo control. Programa WINIPAC, lo utilizarás para asignar a cada botón una función específica y definir todos los controles.



No los romperas... Botones auténticos de recreativa, para machacarlos sin piedad.



Interfaz mágico. El IPAC2, responsable de que puedas usar los botones y sticks arcade conectados a un PC.

Cuando nos pongamos manos a la obra las siguientes recomendaciones pueden venirte muy bien:

Asegúrate de ***tener todo el material que necesites***, herramientas, maderas, botones, todo. Aconsejo comprar ***aglomerado de melamina***, en mi caso es de color negro, que dota a la máquina de una aspecto muy profesional y retro. ¿El grosor? Aproximadamente con 19mm irá perfecto.

El ***plano de la recreativa.*** Repásalo mil veces y luego otras mil, para que todo esté perfecto, antes de cortar las maderas. Si te las cortan en un taller, mejor.

Cuando estés realizando los cortes en curva, ***sujeta bien la tabla con unos sargentos*** y no cortes por encima de la línea, siempre por fuera, unos 3mm. Luego a lijar con una lijadora orbital.

Importantísimo, ya lo explicaré mejor más adelante, pero tener en cuenta que la tapa de abajo de la recreativa, debe estar anclada a unos 5cm el suelo en los laterales para poder ***ponerle unas ruedas con freno*** por supuesto, así la recreativa quedará levantada. Así la podréis mover sin ningún problema de un lugar a otro.

Al colocar las piezas de la "maca" comprobar que todo está en vertical, y no se inclina hacia ningún lado. ***La estabilidad es algo primordial***, usa todas las escuadras que necesites, travesaños, lo que necesites para que sea estable y quede perfectamente recta.

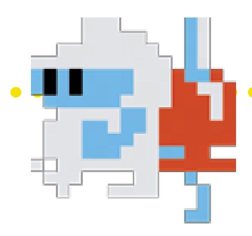
Para cortar el metacrilato colócalo siempre entre dos maderas y sujeto con sargentos, de esta forma ***evitaremos vibraciones.*** La zona de corte debe quedar lo más cerca de las dos maderas, para que no ser rompa. Con la sierra de calar los cortes deben ser precisos, y al igual que con la madera, no cortes por la línea, un par de milímetros por fuera. El material se derretirá com el calor, intenta tenerlo en cuenta.

La instalación eléctrica y del IPAC es algo complicado, así que simplemente comentaros de momento que a la hora de diseñar el panel de control con todos los botones y mandos, os aseguréis de las dimensiones para que luego todo el cableado no tenga tirones. Dicho todo esto vamos a empezar a entrar en materia, estructurando el plan de trabajo en varios apartados.



· MATERIALES NECESARIOS
· EL VÍDEO
· EL MUEBLE
· LOS CONTROLES
· EL SONIDO
· EL ORDENADOR
· MONEDERO
· DISEÑO Y DECORACIÓN
· ¡A JUGAR!

En esta entrega llegaremos hasta el apartado de ***vídeo***, mientras que el resto de contenidos los veremos en números posteriores de RetroManiac.



Enlaces de ayuda

Internet está repleta de páginas en las que encontrar materiales e información, pero para facilitaros un poco la tarea, aquí os dejo una selección de lo mejorcito, bien para comprar material, como para ver diseños de recreativas. Además y como la mayoría sabe, buscar en Google es una de las mejores opciones para encontrar cualquier cosa que se te resista:

Tiendas
www.arcadeshop.de
www.industrias-lorenzo.com
www.ultimarc.com/ipac2.html
www.tienda.arcadeshop.es
www.hardcore-gamer.net
www.happcontrols.com/joysticks/50561800.htm

Software
www.ultimarc.com/download.html
mame.programas-gratis.net

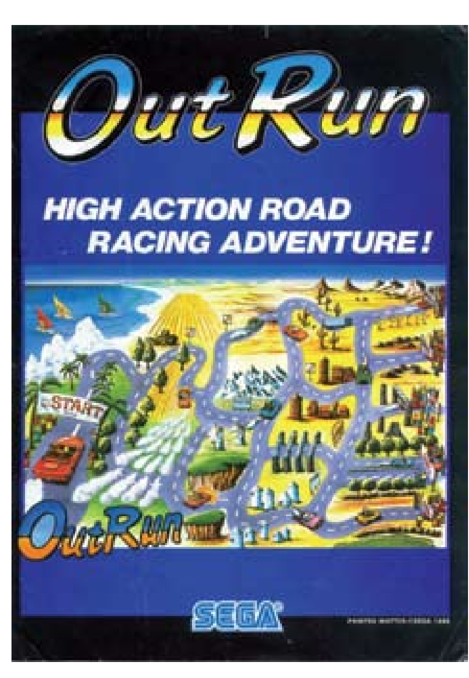
Planos recreativas
www.jakobud.com
www.koenigs.dk/mame/eng/stepprojectmame.htm

la lista de la compra fase 3#

Materiales Necesarios

Espero no dejarme nada, pero esto sería lo que se necesita para construir una recreativa. Os avisamos, nadie ha dicho que sea fácill y barato, aunque os aseguro que el resultado final merece mucho la pena. No os preocupéis si no sabeis donde conseguir todos estos "cachivaches", si tenéis dificultad para encontrarlos en vuestra ciudad podéis recurrir a las páginas online que os indicamos en el recuadro "Enlaces de ayuda". No obstante te haremos a continuación algunas indicaciones de interés y ten en cuenta que en las próximas entregas nos explayaremos mucho más en los materiales y objetos que necesitaremos adquirir. Pasemos pues a repasar nuestro, enooooorme, carrito de la compra:

- Planos de la máquina recreativa
- Diseño panel de control (CPO)
- Tablas melamina negra 19mm grosor
- Tabla DM de 19mm para el CPO
- Taladro
- Broca para tornillos autorroscantes
- Tornillos autorroscantes
- Diferentes brocas para madera y metal
- Brocas de corona para madera y metacrilato
- Sierra de calar
- Hojas de sierra para metacrilato y madera
- Lijadora orbital
- Lija grano fino
- Dremel con disco corte para metacrilato
- Sargentos
- Escuadras
- Tornillos Allen
- Tirafondos
- Tornillos para sillas
- 1x Bisagra de puertas (para abrir y cerrar el CPO)
- 2x Bisagras para la puerta de la recreativa
- Destornillador eléctrico
- Regla metálica
- Metro
- Martillo
- Lápiz, bolígrafo y goma de borrar
- Soldador y estaño
- Alicates de corte y tijeras de electricista
- 2x Metacrilatos 2mm ,(bezel y panel de control)
- Cristal Parsol gris oscuro
- 4 ruedas de goma con freno (que soporten 25kg cada uno).
- 2 Ventiladores para PC
- 2 Palancas (T-Sticks) (2 jugadores)
- 12 botones control (6 por jugador)
- 1 botón (player 1)
- 1 botón (player 2)
- 1 botón (Insert coin)
- 4 botones de servicio
- I-pac2
- Microswitches (tantos como botones)
- 150 Terminales (conectores Faston)
- Macarrón termotáctil o de plástico ya hecho
- Cable de colores para soldar
- Cinta aislante
- Monedero sencillo para monedas de 1€
- Fluorescente para bezel
- T-molding, color negro (cubrecantos), unos 6m
- Pegamento "No más clavos"
- Impresiones para decoración marquesina (papel backlite)
- Impresiones para decoración panel de control
- Vinilos adhesivos para decoración mueble
- Windows XP
- Emulador MAME
- Software Front-End (M.A.L.A.)
- Software Winlpac
- Monitor TFT 4:3
- Sistema de sonido 2.0 de PC (con mando a distancia)
- Ordenador PC



Sin volante.. por el momento. En un principio vamos a incporporar a nuestro mueble recreativa un mando normal, pero podríamos adaptarle un volante con feedback y disfrutar de Outrun como enanos.

Vamos a comentarte someramente algunos de los componentes que hemos listado. El **fluorescente** para la marquesina es la luz que se situa en la parte superior sirve para iluminar el logotipo de la máquina; el **T-molding** lo podéis encontrar en Leroy Merlin, y es una especie recubrimiento de plástico que se coloca en los cantos de madera para tapar las terminaciones, modo de embellecedor; la **tabla DM** es un tablero de "densidad media", que consiste en finas fibras de madera con adhesivos y laminadas a mayor presión que el típico conglomerado que todos conocemos; el **cristal Parsol** por otro lado, es un cristal especial que no deja ver el interior, en el lugar donde se coloca el monitor, pero si que permite visualizar los juegos mucho mejor y sin reflejos; en cuanto a los diferentes **tornillos**, ya os iremos diciendo de que diámetro y tipo necesitaréis a la hora de construir vuestro mueble de recreativa, baste con saber que vais a necesitar muchos de ellos y de diferentes clases; por último, sobre la **CPU**, ya que nuestra máquina va a tener un PC en su interior que funciona a partir de emuladores y que va a sustentar todo el tinglado en el apartado de hardware, la potencia del ordenador no es muy importante, ya que los juegos de MALA se mueven con bastante facillidad. Pero es aconsejable que tenga algo de pontecia extra para que todo vaya sin ningún problema.





Tenemos varias opciones: monitores arcade,televisores y monitores de ordenador CRT o TFT. Los más puristas se decantan por los originales de las recreativas, pero creo que es una solución sólo cuando se va a modificar una "maca" original, no cuando se va a realizar una desde cero como es nuestro caso.

Los televisores CRT son lo más parecido junto con los monitores de ordenador CRT a la imagen real de una recreativa

Las máquinas recreativas poseen generalmente unos monitores arcade que emiten a una frecuencia de 15,7 Khz, que no se ajusta a la frecuencia de refresco típica de las tarjetas gráficas de nuestro ordenador. Existen soluciones como la Arcade VGA, una tarjeta especial que se pincha en la placa madre del ordenador con el fin de solucionar este problema, pero en nuestro caso, no vamos a tener necesidad de aplicar este "apaño", ya que nuestra intención es utilizar un monitor de 21"TFT de 4:3 para que todo sea más sencillo y nos ocupe lo menos posible. El siguiente problema es que en estos momentos es muy complicado encontrar monitores de estas características, ya que todo lo que se vende es en formato panorámico, pero para eso está Google, Ebay, etc. Desgraciadamente no podemos dejar de avisaros que los precios no son nada baratos. ¡Oferta y demanda chicos!

Dejando claro este tema, y ya que nos decantamos por un monitor TFT, no es primordial pero sería más que recomendable que tuviera una buena resolución. El monitor que he utilizado utilizado en mi máquina recreativa tiene 1600x1200. pixels por ejemplo Puede que tanta resolución no sea necesaria, pero a la hora de tocar los ajustes del M.A.M.E. puedes hacer más variaciones hasta encontrar la imagen que más te guste o se adapte a tus gustos..

En fin, lo cierto es que con los monitores TFT ganamos comodidad y sobre todo espacio. La profundidad de una recreativa que se va a colocar en una casa (y conociendo las dimensiones de un pisito de los actuales) es determinando, siendo el monitor lo que nos va a definir en buena medida el tamaño final.

Antes de acabar con esta entrega, nos gustaría comentar que con el emulador MAME, existe la posibilidad de regular el aspecto visual de los juegos, reproduciendo ese aspecto retro que tanto nos gusta, gracias a la cantidad de filtros que trae por defecto, o incluso los que pueden descargarse de internet simulando las famosas "scanlines" (las líneas que se aprecian en los CRT), o los degradados de color.

Conclusiones

La verdad es que el repaso de nuestro primer capítulo del taller ha sido más bien una. propuesta de intenciones. Hemos visto los materiales que necesitaremos comprar, los accesorios y algo del hardware. También repasamos por encima las herramientas y los planos de montaje, además de pasar de puntillas sobre el tema del vídeo, pero ahora llega lo más duro, comenzar de verdad con la construcción de nuestro mueble recreativa. Preparaos para la próxima entrega en la que entraremos por fin en materia. ¡Hasta pronto!



Diferentes soluciones de visualización. Arriba del todo tenéis una pantalla de Street Fighter II versión arcade más o menos como se ve en un televisor CRT de los de tubo de toda la vida. Justo a continuación tenemos la vista de un monitor de PC, y en la última imagen hemos simulado mediante filtros y entrelazado la imagen original de la recreativa en una pantalla tipo TFT.



Las famosas "scanlines". En la imagen de arriba podéis apreciar el efecto de las líneas horizontales algo más oscuras y que se apreciaban tan bien en los antiguos TV y monitores arcade. El "feeling" de estas líneas puede conseguirse con la mayoría de los emuladores actuales, con el objetivo de conseguir una experiencia visual lo más cercana al original si optamos por el TFT como pantalla para nuestra recreativa.





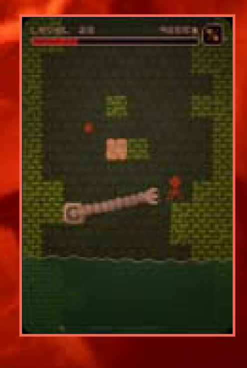
www.locomalito.com

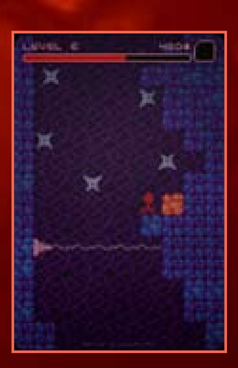


ARCADE - MEDICAL - TERROR





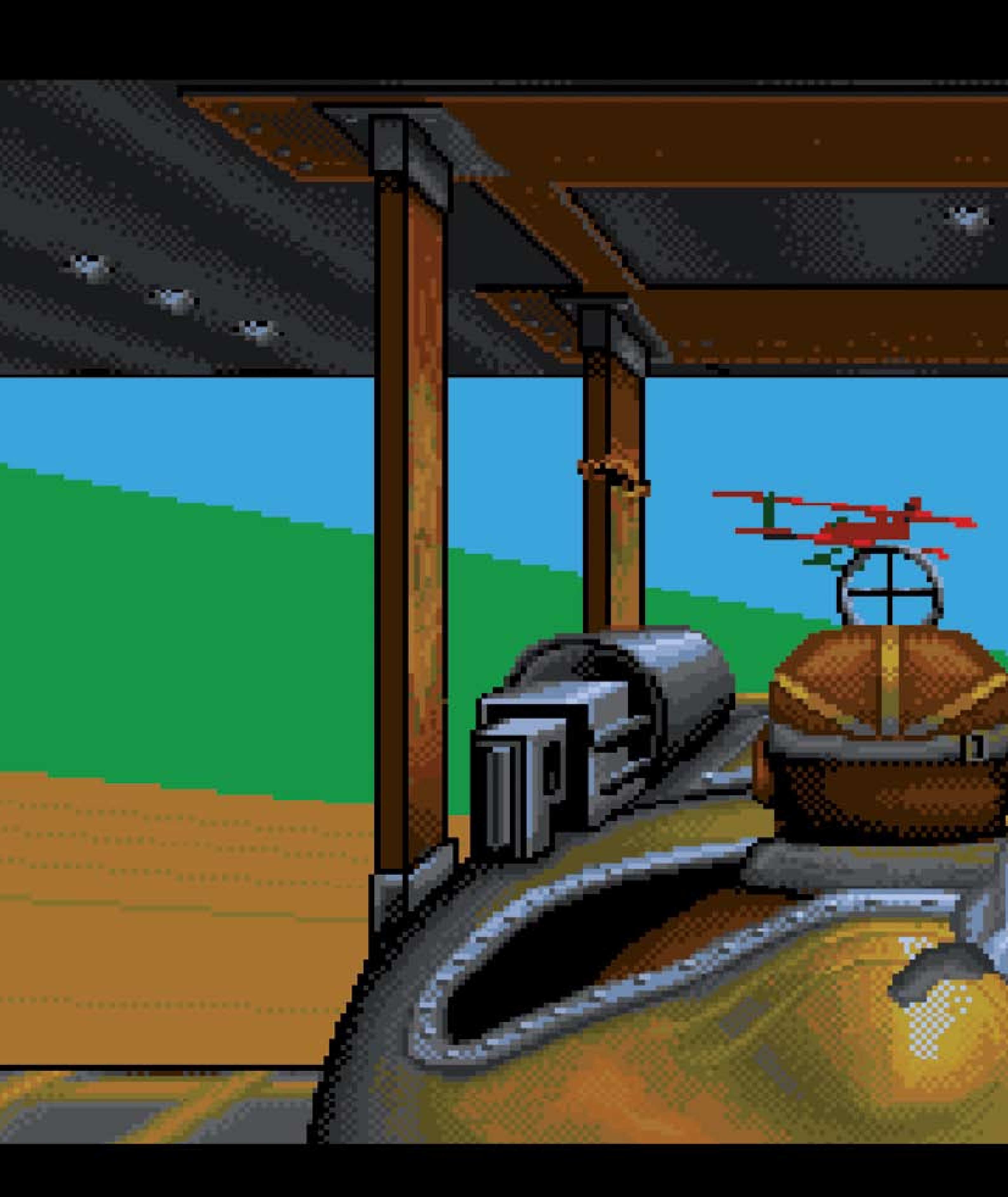






LOCOMALITO
A GAME BY

GRYZOR87 MUSIC & FX
MAREK BAREJ COVER ART



En el punto de mira. Ahí lo tenemos... Un biplano en el horizonte tratando de escapar de nuestras ráfagas continuas de disparos. Y no lo tendrá fácil, a pesar de que nuestro fuselaje también ha recibido lo suyo, ¡de nuestro aplomo para derribarlo dependen muchas vidas!

Wings



SISTEMA: Amiga
AÑO: 1990
GÉNERO: Cinemaware
PROGRAMACIÓN: Cinemaware
PUNTUACIÓN: ****

Todo un sello de calidad... No importaba lo extraña que fuera la portada, el argumento o el método de juego. Si la caja llevaba escrito el nombre de Cinemaware, en su cinematográfica tipografía, podiamos estar seguro de que el contenido valdría la pena.

Este amor por el séptimo arte ya tan patente desde su logo se trasladaba a sus juegos. Empezando por "Defender of the Crown", su primer juego.

Wings, a diferencia de muchos otros títulos, no sólo nos ponía en la piel de un personaje, un piloto de la 1ª guerra mundial, sino también en su alma. El juego comienza con una fantástica intro donde vemos a los hermanos Wright en su primer vuelo con un tosco aparato, que apenas estuvo en el aire 12 segundos. De ahí, un fundido en negro nos devuelve a la cruda realidad de lo que realmente supuso el invento: una nueva y sofisticada arma.

El núcleo del juego lo componen tres tipos distintos de fase. Todas tienen un claro enfoque arcade de controles sencillos. Aquí no hay apenas rastro de simulación, está pensado para una acción directa e inmediata. Cinemaware, a falta de crear un entorno realista a nivel técnico del avión, juega en todo momento a hacernos sentir como un piloto durante la primera gran guerra. Ya sea coqueteando con el RPG al introducir nuestro nombre y trastear con las habilidades disponibles, como con el seguimiento de nuestras estadísticas. Pero sobre todo, lo que lo hacía único, era el diario que escribe el protagonista sobre su vida y sus sentimientos durante la partida; aderezado con música de la época y salpicado con magníficas imágenes estáticas. Después de leerlo, volvíamos a la lucha contra los nazis con redoblada intensidad y emotividad.

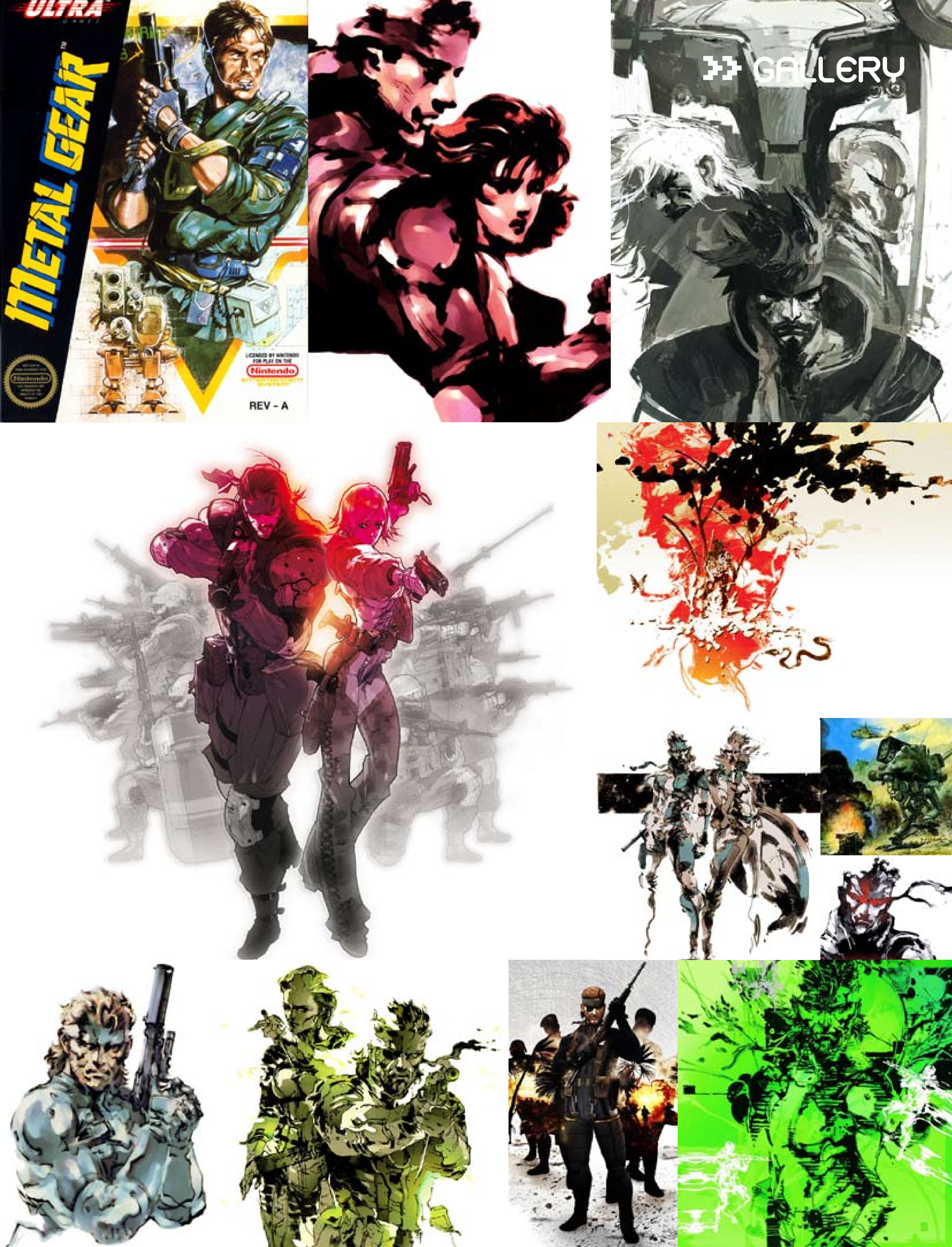
En cuanto a las perspectivas a la hora de luchar contra el enemigo, contábamos con una vista superior ideal para bombardear objetivos y una isométrica. Pero la más representativa de todas nos situaba casi en primera persona, veíamos la cabeza del piloto desde atrás, bufanda al viento, parte del fuselaje y las alas. Es la primera imagen que viene a la mente y la más potente del juego. Pertrechados tras la visión de nuestro alter ego virtual, sobrevolábamos los cielos en misiones que principalmente buscaban el enfrentamiento con pilotos enemigos. El avión hacía las veces de HUD, pues el movimiento de la cabeza del piloto nos mostraba donde estaban los enemigos y veíamos los impactos que recibíamos en forma de agujeros en nuestras alas.

Cinemaware no se privó de componer una banda sonora de gran altura, y nunca mejor dicho. Con clara inspiración del cine mudo de los años 30, al que también homenajeaba en forma de pantallas de texto, similares a las que se utilizaban para los diálogos y con las que el juego nos encaminaba a una nueva misión.



METAL GEAR Acción/Sigilo (Konami) **1987-2010**

La historia de Metal Gear y su diseñador, Hideo Kojima, es la historia que todo productor de videojuegos le gustaría vivir. Comenzó siendo un juego de primera línea para el MSX2 y ha terminado en convertirse en una franquicia auténticamente vendeconsolas, sobre todo en aquellos momentos en que Sony se llevaba la palma con Metal Gear Solid para PSX. Los primeros artes mostraban unos diseños americanizados, de hecho son una copia del protagonista Kyle Reese de la peli Terminator de 1984, pero con la llegada de Yoji Shinkawa en labores artísticas, todo cambió hacia un diseño mucho más conceptual, indefinido y que ha caracterizado prácticamente a todos los juegos de la saga desde 1998. El futuro de la serie no está en entredicho, y aunque la línea artística ha cambiado en cierta medida, modernizando el trazo y simplificándolo de algún modo, estamos seguros que el trabajo de Shinkawa seguirá dotando de la personliadad necesaria a Solid Snake y compañía durante mucho más tiempo.



GALLERY
ULTRA
METAL GEAR
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo
REV - A

Reviews



¡Acción sin límite! Rabioso, rápido y bastante difícil. Es el Contra de toda la vida pasado por la batidora para modernizar sus rasgos y actualizar sus contenidos. Casi como si estuvieras otra vez en los 90.

LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Fred (18), Quackshot (27), Wings (65)...







La Corona encantadísima. Encantados nos hemos quedado nosotros con esta excelente aventura plataformera de tintes mitológicos y mágicos. Sólo para Spectrum o MSX.



"Select Stage"

Venerable como pocos, las plataformas siguen en forma.



Lo confieso, pocos juegos me divierten más que el típico plataformas de desarrollo bidimensional. Sí, es verdad, ahí están geniecillos como Super Mario Galaxy, pero en mi opinión las plataformas de verdad, las 2D, tienen muy pocos rivales en esto del ocio electrónico.

Y aquí llegan dos de sus máximos exponentes, y además para una plataforma de sobremesa, y además (sí, nos repetimos), ¡en formato físico! Simplemente.una maravilla para los aficionados a los buenos juegos y a las plataformas en particular claro. Donkey Kong Country Returns recupera la fórmula perfecta planteada por Rare en los 90 concibiendo una maravilla de juego que no desentona en absoluto con las tendencias actuales. Actualizar los gráficos, incorporar algunos trucos técnicos y un increíble modelado de personajes en 3D, y plantear unos niveles muy divertidos, bastan para que te lo pases en grande a los mandos de la Wii. Y eso sin la necesidad de que parezca que estamos atravesando un tutorial continuo, de indicaciones y controles sobreimpresionados en pantalla. Kirby, el renacimiento de la bola rosa de HAL llega también con su particular enfoque. Aunque en este caso Nintendo hace más hincapié en la originalidad de los planteamientos y en el juego que poseen las transformaciones de la creación de Masahiro Sakurai. Más sencillo y conceptual, no deja de ser una genialidad más en el catálogo de la desarrolladora nipona. En este número de RetroManiac tampoco nos olvidamos del software patrio. A pesar de haber aparecido hace ya un par de años, La Corona Encantada de Relevo es un fantástico juego de plataformas y aventuras que nos lleva fácilmente a los tiempos del joystick kempston y las meriendas con Nocilla, y encima con la posibilidad de adquirir el juego en edición física. Hard Corps Uprising, la última maravilla de Konami, Final Fantasy III, Lara Croft o Aban Hawkins complementan un buen elenco de juegos muy disfrutables. Pero nos gustaría recomendaros que le echárais un ojo a The Tempura of the Dead, un título indie que podéis adquirir en XLA por menos de 1€ y que francamente destaca por su estética y su acción continua. ¡Hasta la próxima!

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network

Donkey Kong Country Returns

¿El mejor plataformas del momento?

información

sistema: Wii
origen: Estados Unidos
publica: Nintendo
desarrolla: Retro Studios
lanzamiento: 3/12/2010
género: Plataformas
jugadores: 1-2
precio: 49,90€

más

Metroid Prime 3 supuso para Retro Studios un punto de inflexión. El agotamiento acusado en la mayoría del equipo creativo al terminar la trilogía, provocó que algunos de los integrantes más importantes de la desarrolladora se fueran para buscar nuevas opciones. Fue justo en este momento, en abril de 2008, cuando a Shigeru Miyamoto se le antojó la creación de un nuevo Donkey Kong, y cuando Kensuke Tanabe (productor a la postre de DKC Returns), recomendaría a Miyamoto e Iwata que se encargara de ello Retro Studios. A la cabeza de la empresa se encontraba Michael Kelbaugh, un viejo conocido de Nintendo que ya participara en cantidad de títulos para la gran N y de sus 'second' y 'third' parties (EarthBound, Cruis'N USA, Goldeneye), y lo que es más importante, en la propia saga Donkey Kong Country cuando trabajaba para Nintendo America.

El género de los plataformas de desarrollo lineal cayó en desgracia con la aparición de las grandes producciones en 3D allá por mediados de los 90. El que era uno de los valedores más importantes de desarrolladoras como Nintendo o Sega tuvo que adaptarse con mejor o peor fortuna a los tiempos que corrían, y, sinceramente, parece que Nintendo y RARE fueron de los escasas productoras que supieron reconvertir el viejo concepto plataformero.

Sería injusto comenzar este análisis sin pararnos antes en todo lo que hicieron Nintendo y la propia Rare durante la década de los 90. De todos es sabida la habilidad que los grupos de programación de la gente de Kyoto posee cuando inician el desarrollo de un plataformas. Pocos títulos se acercan a la calidad y perfección que atesoran juegos como Super Mario World o el impresionante Donkey Kong Country para Super Nintendo. Y es que unos y otros supieron aprovechar la tecnología de formas distintas, como disponer de más memoria en el cartucho para desarrollar más mundos y secretos en el caso de Nintendo por ejemplo. Rare por su parte decidió tomar otro camino, el de la tecnología y la vistosidad, aunque sin abandonar su buen hacer y el esquema tradicional de los juegos plataformeros.

Muchos ya conocéis la historia de los gráficos de Donkey Kong Country, sorprendentes por el paso casi inapreciable entre los diseños realizados en las estaciones gráficas Silicon Graphics, y la pobre Super Nintendo. Donkey, Diddy, Cranky y el resto de personajes lucían sus mejores galas, dotados de unas animaciones exquisitas, un diseño de personajes tremebundo, y unos escenarios que, aunque algo repetitivos, sorprendían al más excéptico. Dejando a un lado las absurdas campañas publicitarias agresivas de aquel momento, con el tema de los 32 bits mosqueando siempre al personal, el caso es que el cartucho de 32 megas de Rare destacó tanto técnicamente (ojo también a la banda sonora), como en diversión, gracias a su mecánica sencilla donde priman las plataformas y una dificultad más que ajustada. En fin, no sería absurdo afirmar que muchos títulos han bebido descaradamente de estos juegos en su propio beneficio, creando escuela y ampliando en cierto modo las posibilidades de un simple plataformas.



Vagonetas a go-go. Nos encantan, por mucho que acabemos besando el suelo y deseando que terminen esas malditas fases de vagonetas, al final volvemos para recibir más y más. Os quedará el consuelo de que no se llega a las cotas de frustración de los juegos de RARE.



Plataformas al cubo

Luego vinieron los sistemas tridimensionales en los que lo importante era explotar mundos en 3D, borrando prácticamente de un plumazo el viejo concepto bidimensional que tanto agradaba a los aficionados a este tipo de juegos. Han pasado muchos años, muchos juegos como Banjo Kazooie, Super Mario 64 o Super Mario Galaxy que han demostrado que la reinvención puede ser exitosa, aunque



también surgieron títulos que se quedaron a medio camino, perdidos entre la marabunta de títulos que inundaron catálogos como el de PlayStation. Quedaron reductos como las consolas portátiles y los desarrollos independientes para este denostado género, y no ha sido hasta recientemente cuando Nintendo se ha vuelto a interesar en los jugadores clásicos para los sistemas de sobremesa. Kirby Epic Yarn o este fantástico Donkey Kong son sus mejores ejemplos, aunque ya hay previsto un nuevo Kirby que se basará aún más si cabe en las viejas aventuras del rosáceo héroe de Nintendo. Para la ocasión que nos ocupa Retro Studios ha echado el resto, y recogiendo lo mejor de los tres cartuchos que aparecieron en Super Nintendo, y algunas pinceladas de DK64, ha gestado un titulazo que ya quisieran para sí realizar muchos de esas productoras de shooters en primera persona de musculados personajes. Pero vayamos por partes.

Todo tiene un comienzo

Era de esperar, las bananas de Donkey Kong vuelven a peligrar, y es que en esta ocasión una peligrosa banda de "tikis", los autodenominados tribu "Tiki Tak" han aparecido tras la explosión de un volcán en la isla de Donkey Kong y se han dedicado a hipnotizar a diestro y siniestro a todos los habitantes de la misma con el firme propósito de hacerse con la fuente de potasio del lugar. Donkey, un tipo fuerte, parece ser inmune al hechizo y contará con la ayuda de Diddy para recorrer los diferentes niveles de los que consta la isla en su búsqueda de las preciadas bananas.

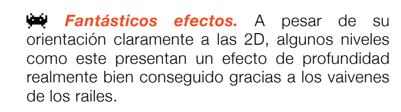
En Donkey Kong Country Returns nos espera un divertido juego de plataformas, con claras reminiscencias al pasado, que se pone al día técnicamente gracias al sabio uso de los modelos poligonales, (tremendos), juegos de luces, efectos gráficos y un dinamismo y colorido que no eran posibles en las plataformas de 16 bits.

Resumir el juego de Retro es simple: Donkey Kong Country pasado por el filtro de las nuevas tecnologías. Corto y conciso. El manejo es directo, los controles (contamos con varios modos para elegir), responden a la perfección, las situaciones son divertidas, mezclando zonas donde primará la habilidad con el mando, con otra donde quizás tengamos que echar una pensada, los escenarios maravillosos y variados, y la banda sonora, simplemente una puesta al día de los movidos ritmos que Robin Beanland ya compusiera en 1994, pero dotada de mayor contundencia y calidad en los samples. Mezclado todo ello hace pensar en un cocktail realmente explosivo, que no funcionaría si no fuera por la cuidada jugabilidad y el desarrollo de los magníficos niveles. Vuelven las carreras sobre las palmeras al atardecer, los barriles cañón, las vagonetas en las minas, los enfrentamientos contra los jefes fin de fase o las míticas fases en los entornos nevados. No nos encontraremos en esta ocasión con niveles subacuáticos, y sólo podremos utilizar a dos animales para que nos echen una mano, pero se contrarresta gracias al nuevo modo multijugador, mucho más profundo e interesante que en los cartuchos para 16 bits, inspirado directamente en el imbatible New Super Mario Bros. Resulta curioso además como Retro Studios ha aprovechado elementos de juegos anteriores, y como recuperan una de las características principales de un olvidado Wario en Virtual Boy, cuando podíamos desplazarnos entre diferentes planos de acción en los niveles bidimensionales en determinados puntos del escenario. Genial

¿Insuperable?

Es difícil de asegurar que Donkey Kong Country Returns se haya convertido en el mejor plataformas del momento. Para un servidor supera en cierta medida a su más duro competidor, Kirby Epic Yarn de la propia Nintendo, pero es difícil compararlo con monstruos como Super Mario Galaxy 2, tanto por planteamiento como por desarrollo. Ambos son considerados plataformas, pero tan distintos entre sí que es difícil asegurar que pertenecen al mismo género lúdico. Con todo, en estos momentos para un servidor el trabajo de Retro Studios es una estupenda vuelta de tuerca a los juegos de scroll lateral, insuperable en muchas ocasiones, y un "¡zas!, ¡en toda la boca!" para los desarrolladores que tratan de acercarse al género sin tener en cuenta toda la historia que poseen estos juegos, o para los que no ven más allá de los típicos y tópicos juegos de tropecientos mil polígonos, vísceras, y tipos malcarados.



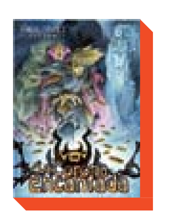


Fantásticos efectos. A pesar de su orientación claramente a las 2D, algunos niveles como este presentan un efecto de profundidad realmente bien conseguido gracias a los vaivenes de los railes.



5/5

Todo un icono de los videojuegos que sigue en plena forma.



La Corona Encantada

Libera al reino de Hyoth de su maldición

información

sistema: MSX/ZX Spectrum
origen: España
publica: Relevo Videogames/ Matra
desarrolla: Relevo Videogames
lanzamiento: 14/03/2009
género: Aventura/Plataformas
jugadores: 1
precio: 19,95€ (MSX) /14,95€ (ZX Spectrum)

más

La Corona Encantada fue a la vez el último juego lanzado por Jon Cortázar en Karoshi Corp., y el primero como RELEVO Videogames, siendo este título el que marca la linea de desarrollo y el estilo del nuevo estudio de desarrollo nacido a partir del juego. Aparte de poder descargarnos las roms de las dos versiones de forma totalmente legal para jugarlas en emulador, también podremos pedir a través de MATRA (http://www.matranet.net/) las ediciones fisicas. La versión MSX en cartucho incluye una opción llamada "legado" con la que los gráficos se asemejan a las típicas conversiones Spectrum-MSX de antaño, y la de ZX Spectrum, que viene en cinta de cassette. Ambas están acompañadas de un 'packaging' impresionante con manual impreso y la portada de Azpiriz domíndolo todo. En el caso de la versión para Spectrum se incluye además un miniCD con pista de audio, el fichero TZX, dibujos e ilustraciones.

Hace más ya de dos años que RELEVO lanzó este 'La Corona Encantada', así que aprovechando el próximo lanzamiento de su segunda parte, Los Templos de Fuego, en RetroManiac aprovechamos para analizar las aventuras del príncipe Rekki tratando de recuperar la corona mágica por primera vez.

"Cuentan las historias que los reyes del antiguo país de Hyoth siempre llevaban consigo una corona encantada que les daba el poder de reinar. Una vez, el pérfido Consejero Real, llevado por su codicia, encargó a uno de sus sicarios el robo de la corona. Éste, desoyendo las advertencias del malvado Consejero, se puso la corona en la cabeza... La Corona Encantada, al sentir que su nuevo amo no lo era por derecho, invocó una terrible maldición en toda la región y, como castigo, convirtió en monedas de oro el cuerpo del pobre desgraciado y congeló en hielo a la doncella que estaba destinada a convertirse en futura reina. Sólo recuperando las 20 monedas de oro se abrirán las puertas, donde el traidor Consejero espera impaciente a que tú, el legítimo heredero del trono, pueda recuperar la corona perdida y a su amada..."

Así reza la descripción de la historia en la propia web de la desarrolladora, y es que el título de RELEVO comienza haciendo hincapié en lo que solían hacer las aventuras plataformeras de mediados de los ochenta. Captar nuestra atención a partir de una historia bien hilvanada, interesante y que se presta a incentivar nuestra imaginación. ¿Coronas encantadas, magos, princesas en apuros y héroes que lo dejan todo para salvar un reino? Son incontables las ocasiones en las que nos habremos puesto a las órdenes de algún hilo narrativo de este tipo en los videojuegos, y cientos más en el futuro, pero es que nos encanta, lo reconocemos, y más cuando debajo subyace un plataformas de cuidada dificultad, gráficos exquisitos y ambientación pura 8 bits. ¿Quién quiere más?

Esto es el juego de RELEVO. Desarrollado originariamente para máquinas tan vetustas como el MSX o el ZX Spectrum, La Corona Encantada supuso toda una bofetada a las jugabilidades enrevesadas, gráficos hiperdopados o sistemas de juego que nos obligan a aprendernos tropecientas combinaciones de botones. Pero ¿por qué retrotraernos?, ¿por qué volver al pasado? Quizás en primer lugar, porque es divertido, nos recuerda a nuestros años mozos descubriendo esto del ocio electrónico, y en segundo lugar porque es emocionante, en este caso redescubriendo el hardware de hace más de 20 años, mirar en sus tripas, ponerlo a prueba y empaquetar un bonito juego en código ensamblador de un Z80.

La Corona Encantada es un plataformas con altas dosis de aventura y acción. Manejando a nuestro príncipe tendremos que recuperar la corona encantada y liberar a la princesa de su prisión mágica, y para ello tendremos que recorrer un gran mapeado donde sortear a todos los enemigos con los que nos topamos utilizando dos tipos de salto, activar palancas para abrir nuevos caminos, y recuperar en menos de 20 minutos, las 20 monedas diseminadas en este mundo de fantasía. La tarea no será sencilla, y es que serpientes, ogros, murciélagos y demás indeseables nos pondrán en apuros continuamente rebajando nuestro nivel de energía peligrosamente cada vez que nos rozamos con ellos. ¿La forma de evitarlo? Utilizando nuestras dotes memorísticas y fijándonos muy bien en los patrones de movimiento de los enemigos, conociendo el mapa al dedillo e intentándolo una y otra vez. La dificultad está medida, y aunque es alta, sobre todo para el estándar actual, tampoco nos encontraremos con un muro de piedra. Las situaciones son superables, creednos. Gráficos más que notables, una banda sonora genial y unos controles ajustadillos es todo lo que necesitamos para echar unas partidas y divertirnos de lo lindo, como debe ser..



Activando palancas. Será imprescindible que vayamos activando las palancas que nos encontramos para abrir nuevos caminos.

4/5

Todo el sabor de los ochenta en este estupendo plataformas.

Diferentes versiones. Debajo de estas líneas tenéis un pantallazo de la versión MSX. A la derecha para ZX Spectrum.





DeathSmiles

Por fin un nuevo matamarcianos en Xbox 360





información

sistema:
Xbox 360
origen:
Japón
publica:
Rising Star Games
desarrolla:
Cave
lanzamiento:
18/2/2011
género:
Shooter
jugadores:
1-2
precio:
29,95€

Han pasado más de 3 años desde que DeathSmiles hiciera su aparición en los salones recreativos japoneses y prácticamente habíamos perdido la esperanza de verlo distribuido en nuestro contienente. Cave, auténtica valedora de este género, produjo un título que se aleja algo de sus producciones habituales y que nos alegra la vista y la morriña gracias a su espectacular diseño y sistema de juego.

Es extraño que títulos de este tipo lleguen con su caja y todo a las estanterías de las tiendas de videojuegos. Lo más normal es que no salgan ni siquiera del mercado japonés, o que al menos se queden en los circuitos de distribución digital. Puede que DeathSmiles rompa la norma debido a su calidad o su atractivo sistema de juego, o puede que de vez en cuando sea simplemente la suerte la que juegue a nuestro favor, pero lo único cierto es que tras su lanzamiento en Japón y los Estados Unidos, en Europa la gran Rising Star Games ha tenido a bien bendecirnos con el impresionante matamarcianos de los expertos de Cave.

Aunque la historia sea lo de menos, no deja de sorprender como los productores nipones se empeñan en conceptualizar sus juegos. En este caso adoptaremos el protagonismo de Windia (aunque podemos escoger a otros personajes en el juego), una niña londinense que atraviesa un portal dimensional y es transportada a un mundo totalmente extraño donde el misterio y la fantasía se confunden. En este nuevo mundo Windia descubre que ha sido escogida junto a otras chicas como defensoras ante las criaturas malignas que tratan de acabar con el universo.

Lo que diferencia a DeathSmiles de otros shooters similares es si sistema de juego. En lugar de vidas tendremos puntos que iremos perdiendo en menor o mayor medida según recibamos impactos de bala, o colisionemos con otro enemigo. Podremos aumentar estos puntos de vida y regenerarlos según obtengamos puntos o cuando nuestro compañero reciba el impacto de una especie de balas especiales que sueltan los enemigos al ser derribados. Nos esperan seis fases de infarto y repletas de acción y podremos escoger entre tres niveles de dificultad diferentes que se adaptan francamente bien al nivel de habilidad del jugador.

Con todo, nos encontramos en DeathSmiles con un notable matamarcianos que supone un soplo de aire fresco para los aficionados occidentales al género. Bien por Cave y Rising Star.

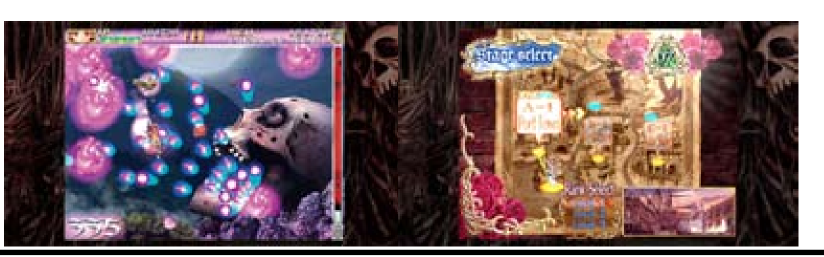
3/5

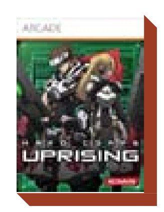
Un notable shooter que podría haber dado un poco más de si.

más

DeathSmiles se convirtió en el segundo matamarcianos de Cave de desarrollo horizontal tras el impresionante Pro Gear para la placa CPS-2 de Capcom. Por otro lado, la version para Xbox 360 permite jugar al modo arcade, en la resolución nativa o en alta, además de contar con un modo especialmente desarrollado para la consola, y el denominado Mega Black Label, que consiste en una versión expandida del juego con más personajes jugables, un nuevo nivel extra o un sistema de puntuación más ajustado.

¿Pequeños problemas técnicos? De vez en cuando durante el juego nos sorprenderán algunas ralentizaciones cuando la pantalla se encuentra repleta de enemigos y proyectiles. Se trata se un recurso que muchas veces es bien-venido en este tipo de juegos en los que a veces los reflejos no son suficientes...





información

sistema: XLA/PSN
origen: Japón
publica: Activision
desarrolla: Arc System Works
lanzamiento: 16/2/11
género: Run&Gun
jugadores: 1-2
precio: 1200 MP / 14,99€

otros

Una de las novedades más interesantes de Hard Corps Uprising son su nuevos modos de juego. Tenemos la opción de escoger entre dos modalidades de juego diferentes. Por un lado el modo Rising, en el que podremos comprar mejoras y nuevos objetos como armaduras o armas utilizando nuestros puntos. Además, en este modo en lugar de vidas el personaje posee una barra de vida que se va consumiendo por cada impacto. En el otro modo, el denominado Arcade, la dificultad sube algunos enteros, ya no podremos comprar estas mejoras y el título se simplifica un tanto pareciéndose algo más a los Contra originales. Arc System ha incluido además una cantidad memorable de diferentes movimientos y el armamento sigue siendo espectacular, aunque si bien es cierto que algunas de las armas en su nivel más bajo de potencia son muy anodinas.



Hard Corps Uprising



¡Puro Contra, puro arcade!

El que esto suscribe es un ferviente seguidor de la serie Contra. O sea, un masoquista de pura cepa. Me gusta jugar duro, sí señor… hasta el punto de que soy capaz de cepillarme sin muchos problemas el demencial Super Probotector en su más alto nivel de dificultad o lucirme sacando todos los extras del brutal –e inédito en España– Contra 4 de Nintendo DS. Demonios, hasta me lo paso genial muriendo una y otra vez en ese diabólico ejercicio lúdico que es el Contra: Shattered Soldier que tan buenamente programara Konami para PlayStation 2.

La penúltima iteración de la saga vino de la mano de un más que correcto Contra ReBirth, título más que apto de cara a representar tan magna serie en la vital línea ReBirth de Konami. Resultaba divertido y bastante atractivo, sobre todo gracias a un sex appeal “retro” que quitaba el hipo. Con todo, resultaba ser un juego a todas luces inferior a los más grandes Contra de todos los tiempos: Contra III (o sea, el ya citado Super Probotector) de SNES y el grandísimo Contra: Hard Corps (conocido por estos lares simplemente como Probotector) de Megadrive.

Un nuevo camino

De la mano de Arc Development (los creadores de Guilty Gear o BlazBlue) nos llega la nueva entrega de la serie, que a su vez trata de desmarcarse de la “línea principal” para, en teoría, formar su propia saga de acción y disparos. El caso es que Hardcorps Uprising es un Gryzor a todos los niveles, manteniendo exacta la jugabilidad que los caracteriza. De hecho, a pesar de que estéticamente rompe sobremanera con todo lo conocido sobre la saga, en lo que a la metodología lúdica se refiere es muy, pero que muy similar a la del notable Contra: Shattered Soldier de PS2. Lo cual es una buena noticia.

Pero ojo, que esto conlleva, como muchos habréis podido intuir, que estamos ante un arcade de la vieja escuela cuya dificultad es capaz de desanimar a propios y extraños. Quiero aclarar que, para mí, es un detalle que aplaudo a rabiar, harto de toparme con juegos enteros que son un eterno tutorial de arriba abajo, guiando constantemente al usuario mientras se huye de cualquier atisbo de atasco. De hecho, he disfrutado de lo lindo enfrentándome a los “jefes” de turno, unos cabronazos de esos capaces de hacernos la vida (o más bien las vidas) imposible. O sea: o eres hábil… o mueres.

En este sentido, la gente de Arc ha implementado un modo arcade que es, por decirlo de alguna manera, el auténtico infierno al estilo Contra. Existe un modo mucho más asequible, el aquí llamado “Rising”, que permite obtener nuevas habilidades, power ups y mayor resistencia por parte de nuestro evolucionado personaje. Todo esto se pierde en “arcade”, donde Hard Corps Uprising se tornará un Contra al más puro estilo Shattered Soldier, complicado y exigente como él solo.

Cal y arena

Técnicamente tenemos una de cal y otra de arena. Para empezar, Hard Corps Uprising luce unos personajes marca de la casa, con todo el buen hacer que se le presupone a los creadores de BlazBlue. Así, contemplaremos unos esbeltos muñecotes dibujados en 2D y luciendo palmito en alta resolución. Y todo francamente bien animado, por cierto. Los bestiajos más grandes (por regla general los bosses del juego) cambian de formato y se pasan a los polígonos, permitiendo todo tipo

“Los escenarios pecan de una falta de detalle alarmante, hasta el punto de que el contraste entre personajes y escenario se nos antoja tremendamente cantón y falto de ambición”



Mejor con un amigo. Quizás una de las mejores opciones de Hard Corps Uprising sea la posibilidad de juego con otro amigo. No sólo ganaremos en confianza en las situaciones más complicadas del juego de Konami, sino que además nos lo pasaremos mejor lanzando puyitas a nuestro compañero de "desgracias" o echándole una mano cuando más lo necesita.









Un puñado de situaciones diferentes. Como buen Contra que se precie, son muchas las situaciones a las que nos enfrentamos en el juego. Carreras en moto, enemigos a mitad de nivel, desprendimientos… Todo lo que ha hecho famoso a la serie está en Uprising, por mucho que se le haya cambiado el nombre.

de movimientos aptos para los más locos patrones de ataque que te puedas imaginar. Sin embargo, los escenarios pecan de una falta de detalle alarmante, hasta el punto de que el contraste entre personajes y escenario se nos antoja tremendamente cantón y falto de ambición. Es un hecho que se puede constatar en una primera fase nada inspirada a nivel de diseño, con fondos prácticamente vacíos de matices, de planas texturas y escaso interés general. Afortunadamente esto se soluciona con una segunda fase muy bien ambientada, moviéndonos en una jungla que evoca a la perfección los pixelados recuerdos de aquellas fases de Super C o del Contra original. Pero claro, no es una constante, y eso se nota.

La banda sonora, con la siempre protagonista batuta de Daisuke Ishiwatari, posee no pocos acordes homenaje. La entrada del juego es la mítica melodía del primer Contra, mientras que la primera fase es una especie de versión a lo heavy japonés de "Hungle Hanger". Eso sí, se nota que la banda sonora ha sido concebida un tanto "aparte" de lo que es el desarrollo del juego… hay momentos en los que se nos transmite una fea sensación de "pista CD" que a día de hoy chirría en exceso, mientras que en otras situaciones (como la introducción de algunos monstruos) la música se ahoga al cien por cien, rompiendo todo clímax posible.

En cuanto a los sonidos, son contundentes, constantes y a veces cómicos. Los soldados enemigos gritan cuando son alcanzados por nuestros disparos, y en demasiadas ocasiones, el trasfondo sonoro no será otra cosa que una línea de alaridos a cual más ridículo y cachondo. Eso sí, lejos de estropear el asunto, el jugador querrá oír más y más de estos estruendosos gemidos, buena señal indicadora de que vamos arrasando.

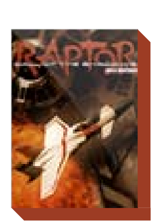
Estaba deseando echarle el guante a este Hard Corps Uprising… y al final he salido un poco defraudado. La primera impresión fue una bofetada sin compasión, encontrándome de bruces con un programa aparentemente desangelado, con un batiburrillo de contrastes técnicos que desde luego no me dejaron indiferente. Lo mismo para la jugabilidad, chocante ante una primera fase que empieza sosa como pocas, lejos del carisma habitual de los míticos comienzos de Contra, Super Contra, Contra III o el viejo Hard Corps de Megadrive.

Lo cierto y verdad es que todo cambió en el momento en el que me enfrenté al primer final boss. Y con el segundo y el tercero… y así. Sufrir las maldades de estos brutos mecánicos mientras te haces con los gatillos del pad para apuntar fijo, moverte sin dejar de apuntar a un lado y esas cositas aparentemente intrincadas resultaron ser una gozada que me hizo volver a contemplar este Hard Corps Uprising con nuevos ojos. Y ya si juegas con un colega, no te digo nada y te lo digo todo.

En definitiva, y por resumirlo todo en una sola frase: Hard Corps Uprising es un Contra digno… ni más ni menos.

4/5

De menos a más, hará las delicias de los ávidos de acción bidimensional.



Raptor: Call of the Shadows 2010 ed.

Un shooter de hace 15 años ahora en tu MAC

información

sistema: MAC
origen: Estados Unidos
publica: DotEmu
desarrolla: Mountain King Studios
lanzamiento: 29/1/2011
género: Acción
jugadores: 1
precio: 3,99€

Hace ya un tiempo que apareció esta revisión del clásico matamarcianos para PC de los 90. En agosto de 2010 DotEmu se encargó de actualizar el shooter de Cygnus Studios y Apogee y adaptarlo para que funcionara perfectamente en plataformas Windows actuales. Algo más de medio año después, aparece la misma versión para los olvidados usuarios de Apple.

Raptor: Call of The Shadows causó algo de revuelo allá por 1994. Quizás fueran sus gráficos agradables y bien realizados, todavía en boga aún día, o quizás porque en los ordenadores compatibles no existían excesivos representantes del género, al menos en occidente. Lo cierto es que el juego de Apogee se dejaba jugar, incorporaba un método de compras de armas y mejoras basado en la recogida de monedas y la aparición de una tienda entre niveles (al estilo UN Squadron por ejemplo), y jugablemente era atractivo, pero también es verdad que adolecía de ser bastante repetitivo, increíblemente monótono en cuanto llegábamos a la mitad del juego y falto de carisma. Esto no provocó que las ventas no fueran buenas, y de hecho el sistema shareware imperante en aquel momento hizo muy bien su trabajo, dejando jugar al primer capítulo completo y esperando a adquirir el producto final para tener acceso al resto de niveles. Ahora parece que este shooter vive una segunda juventud. Tras la adaptación (horrible) a principios de esta década en Windows, le ha seguido una mejor puesta al día, con gráficos en alta resolución, filtros gráficos especiales, mejora en los controles y compatibilidad con XP, Vista y compañía, una versión especial para dispositivos iOS y, por increíble que parezca, una conversión para los ordenadores MAC que es la que nos ocupa. ¿Y qué nos encontraremos en esta reencarnación de Raptor? Simplemente lo mismo que hace quince años, 27 niveles de corte vertical, enemigos terrestres y aéreos, el mismo sistema de compra de ítems y mejora de nuestra nave que antaño,



y afortunadamente un aumento en las resoluciones a escoger para jugar (640x400, 960x600 y 1280x800). Para los puristas podremos escoger también un modo que emulan las vetustas VGA con sus pixelotes y todo. ¡Alabado sea!

Poco más que destacar. Como matamarcianos no está mal, y en MAC es una de las pocas opciones que tendremos para disfrutar de este género, y por el precio marcado por DotEmu tampoco vamos a ponerle muchas pegas...


2/5



The Tempura of the Dead

Zombies de NES en tu XBOX

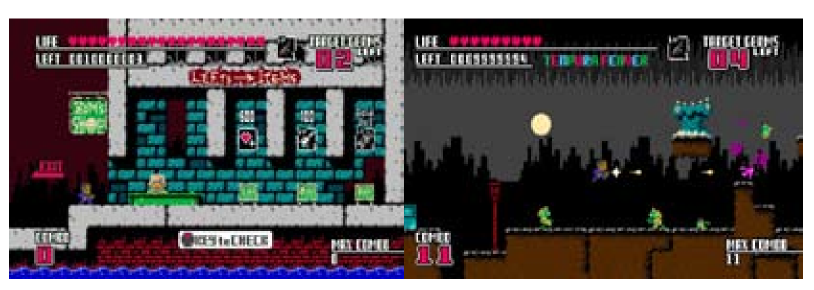
información

sistema: XLA
origen: Japón
publica: 8Bit Fanatics
desarrolla: 8Bit Fanatics
lanzamiento: 9/11/2010
género: Plataformas/Acción
jugadores: 1
precio: 240 puntos (3€)

El presidente de Estados Unidos, un samurai que hace tempura y miles de zombies... ¡Vaya locura de juego!

El señor Thompson se enfrenta a su situación mas dramática como presidente de los Estados Unidos, ¡un ataque zombie en toda regla! Decidido ha enfrentarse él sólo con su ametralladora contra un ejercido zombie, conoce al samurai Sugimoto, quien enseñará al presidente el camino del samurai al estilo Tempura. El presi dispara desde lejos con su ametralladora, pero el samurai golpea mucho mas fuerte con su corta espada, además de saltar más alto. Tendremos que ir alternando entre los dos personajes para ir avanzando por los 25 niveles de los que consta el juego.

Con un aire completamente ochentero, este juego sorprende por su estilo, como queriendo emular a las viejas glorias de la NES. Nuestra tarea será limpiar cada zona de los U.S.A. de la infestación zombie, para ello tendremos que ir liquidando a todos



Más acción "ochobitera". 8Bits Fanatics tiene otro juego en el market, Aban Hawkins & the 1000 spikes, una reliquia retro del que hablamos en este mismo número de RetroManiac

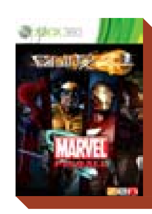
los enemigos del nivel, en especial unas "plantas" responsables de la epidemia, cuando terminemos con ellas pasaremos al siguiente nivel. El juego cuenta con un sistema de combos tremendamente surrealista, ya que al liquidar un zombie la cabeza de este saldrá volando, permitiéndonos golpearla. A partir de 10 combos ésta se convertirá en suculento tempura, aportándonos más puntos. Nuestros enemigos al perecer irán soltando "UPs" que luego podremos utilizar en comprar actualizaciones para nuestras armas o ampliar la barra de energía.

Totalmente recomendado para los que añoran los viejos plataformas de acción, Tempura nos ofrece buenas horas de entretenimiento y risas.


5/5







Marvel Pinball

Dale a los petacos con tus héroes de comic favoritos

¡Ah, mis queridos pinballs! Me confieso un gran amante de este tipo de máquinas, también conocidas como "petacos", y ahora llega uno con los personajes Marvel como protagonistas. Combinación perfecta.

Los diseños simples de las primeras mesas que vi en los 80 fueron dejando paso a diseños mucho más elaborados, plagados de rampas, luces e incluso figuras. También se añadieron displays de leds para mostrar la puntuación y gráficos que amenizaban la partida y nos decían qué debíamos hacer con la bola para obtener puntos, en plan misiones. Pronto las mesas se comenzaron a diseñar sobre licencias cinematográficas como Star Trek, Indiana Jones o Star Wars.

Los videojuegos, siempre dispuestos a emularlo todo, no pasaron mucho tiempo sin inspirarse en los pinballs para crear nuevos títulos. Muchos fueron los que se lanzaron, pero quizá fue la saga Pro Pinball la que más se acercó en realismo con cuatro entregas para PC a finales de los 90.

Ahora, de la mano de Zen Studios, nos llega este Marvel Pinball, un título que entusiasmará a los fans de los pinballs. Y si encima también lo son de los personajes de Marvel, mucho mejor.

Hay que comenzar diciendo que Marvel Pinball llega con este título sólo a Playstation Network, mientras que para XBLA lo hace como expansión del Pinball FX 2, al ser este exclusivo de la consola de Microsoft.

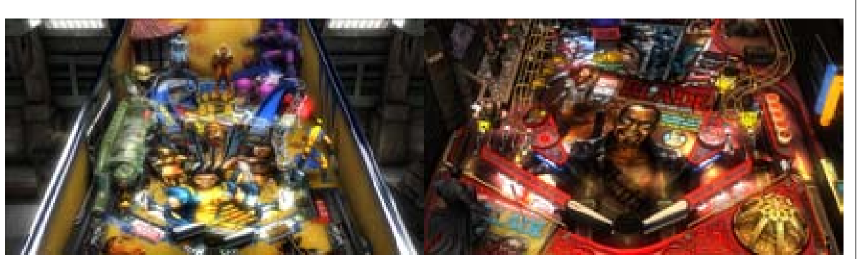
Los chicos de Zen Studios nos ponen ante cuatro mesas basadas en otros tantos personajes del extenso universo Marvel: Lobezno, Spiderman, Iron Man y Blade, cada una con sus características diferenciadas, aunque nos prometen nuevas mesas descargables dentro de poco. De momento en la web del juego hay una encuesta para decidir cual será la próxima, a elegir entre el Capitán América, los 4 Fantásticos, Hulk y Ghost Rider.

Marvel Pinball sigue la estela de los míticos Pro Pinball. Mesas realistas, con una física de la bola muy buena, pantalla para puntuación y misiones... Pero añade personajes móviles, como algunos enemigos de los héroes, o bolas especiales que serían imposibles en un pinball de verdad. Podremos elegir varios tipos de cámara: fijas, móviles y con distintos ángulos de inclinación y zoom para no perdernos ningún detalle de lo que va haciendo nuestra bola.

Para los amantes de los pinball es un título imprescindible, tanto por calidad como por precio. 8€ por cuatro mesas es un precio más que ajustado, pero quizás para el resto de jugadores no habituales de este tipo de títulos se haga aburrido o difícil de comprender su mecánica de juego, ya que un pinball no consiste solo en darle a la bola al 'tun tun' y aguantar todo lo posible sin perderla. Así, los pinball acaban siendo un ejemplo muy bueno para desbaratar la absurda dicotomía actual entre juegos "hardcore" y "casual". Una mecánica en principio muy simple para "echar un rato", pero que esconde en su sistema de juego una mayor profundidad que permite, a quien tenga ganas de ello, meterle muchas horas con el único afán de superación y recordar aquellos viejos tiempos en los que los billares en los barrios compartían espacio entre recreativas, futbolines, y claro, pinballs.

4/5

El pinball es retro en estado puro, y con Marvel es retro friki.

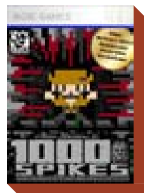


información

sistema: XLA, PSN
origen: Estados Unidos
publica: Microsoft Game Studios/Sony Computer Entertainment
desarrolla: Zen Studios
lanzamiento: 8/12/10
género: Pinball
jugadores: 1-multi
precio: Descarga/19,95 €

más

Es un juego ideal para echar una partida rápida, aunque obtener buenas puntuaciones nos llevará un rato. Y es que, como sucede con las máquinas de pinball de verdad, cada mesa necesita un período de aprendizaje para saber hacia donde debemos dirigir la bola en cada momento y poder tener la oportunidad de convertirnos en los reyes de la tabla de puntuación. Las tablas son el auténtico reto de este tipo de juegos, ya que no hay un objetivo final a cumplir. Tenemos rankings para cada mesa y también de puntuaciones combinadas. En el apartado multijugador nos encontramos con el clásico modo local para cuatro jugadores que se irán turnando tras cada bola perdida. Pero también hay modo online, tanto cooperativo como competitivo.




Aban Hawkins & the 1000 SPIKES

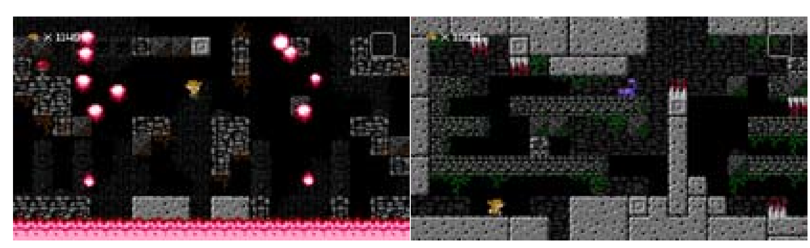
¡Necesitamos más vidas!

informacion

sistema: XLA
origen: Japón
publica: 8Bit Fanatics
desarrolla: 8Bit Fanatics
lanzamiento: 16/1/2011
género: Plataformas imposibles
jugadores: 1
precio: 80 MP

8Bit Fanatics no deja de sorprendernos. Tras el fantástico juego de acción plataformero 'Tempura of the Dead', llegó casi al instante una nueva maravilla de la jugabilidad y el buen gusto por los conceptos retro, 'Aban Hawkins & the 1000 SPIKES', o lo que es lo mismo, la cantidad más absurda de vidas disponibles para el juego imposible.

Controles directos y muertes a tutiplén. Habilidad en su grado máximo. En Aban Hawkins, una especie de Rick Dangerous o Abu Simbel Profanation, para entendernos, nos enfrentaremos a habitaciones individuales repletas de peligros y obstáculos, en los que un mal paso significa la muerte, una ligera distracción, la muerte, un salto mal calculado… ¡la muerte! Recoger la llave y encontrar la salida parecía cosa fácil, hasta que nos damos cuenta que incluso las mil vidas con las que contamos desde el principio pueden ser escasas. El desarrollador japonés que se esconde tras el pseudónimo de '8Bit Fanatics' es todo un genio. Aprovechando sus limitados recursos y las posibilidades que le otorgan las plataformas de descarga digital, nos presenta un título de estética y desarrollo completamente retro, aprovechándose del ansia que muchos usuarios como nosotros tenemos de consumir títulos de esta calaña.

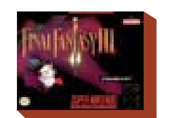


Banda sonora de impresión. Musiquillas y sonidos retro tipo 'chiptune' nos acompañaran durante nuestra aventura. Podéis descargar la banda sonora directamente desde la web del autor: http://8bits.nukimi.com/1000s/1000s_soundtruck.html

En 1000 SPIKES, la cuestión será siempre la de aprender que tenemos que hacer para superar todos los peligros y llegar hasta el otro extremo del nivel. Sudor, lágrimas, y más de un mando volando por la frustración serán de lo más habituales. El truco está en no desesperar nunca, en memorizar los dichosos patrones y en no avergonzarse por soltar alguna lágrima de más porque somos incapaces de superar determinados niveles.

Si tenéis paciencia y os gustan los retos difíciles a la par que sois algo habilidosos con el pad de Xbox 360 (imprescindible este último punto), puede que hayáis encontrado lo que buscabais, y por algo menos de 1€. Casi nada para los tiempos que corren.





Final Fantasy III

El espaldarazo de la saga de Square en Super Nintendo

información

sistema: Wii (Consola Virtual)
origen: Japón
publica: Square-Enix
desarrolla: Square-Enix
lanzamiento: 18/3/2011
género: RPG
jugadores: 1
precio: 900 NP



Resultaba extraño que uno de los RPG más conocidos y deseados de Squaresoft no hubiera llegado aún a la consola virtual de Nintendo para Wii. Dejando de lado comparaciones odiosas con su gran rival en la 16 bits, Chrono Trigger, la última entrega de Square para una consola de Nintendo en mucho tiempo dejó huella desde luego.

Y además los jugones europeos en particular estamos de enhorabuena. Era raro ver los cartuchos de Square en nuestra tierra allá por los 90, cuando la importación de juegos era una posibilidad sólo para unos pocos potentatos en el tema, y que estaban dispuestos a dejarse 20.000 pelas en el último Dragon Ball Z venido desde Tokyo. Los tiempos han cambiado, y lo que antes era una odisea en la que los jovenzuelos nos dejábamos nuestra asignación anual, ahora es coser y cantar. Final Fantasy III (la sexta parte en Japón) consolidó la saga de manera fulgurante en los mercados japoneses y norteamericanos. Los gráficos, exquisitos y dotados de gran variedad, un gran número de personajes, enemigos y bosses finales ciertamente espectaculares y una historia que capta la atención del jugador desde el principio, son las principales bazas de FFIII. Eso sí, atentos al sistema de combate basado en el famoso ATB (Active Time Battle) de Square, una vuelta de tuerca más a las consabidas batallitas por turnos que se odian o se aman. Para la ocasión Square incluyó algunas novededes, como el "golpe desesperado" cuando alguno de nuestros personajes estaba a punto de palmarla, o las denominadas "Reliquias", que otorgaban poderes especiales a los protagonistas de la aventura al ser utilizadas. Concluyendo, puede que el sistema de batallas basado en turnos ideado por Sakaguchi no sea para todos, y que la aparición aleatoria de enemigos en el mapeado es, para un servidor, de lo más irritante, pero si estos detalles no son ningún problema, entonces te encontrarás con uno de los RPG más grandes de la historia, que te ofrecerá, (en inglés), muchíismas horas de diversión.





Lara Croft and the Guardian of Light

Una aventura inmejorable para una heroina sin igual

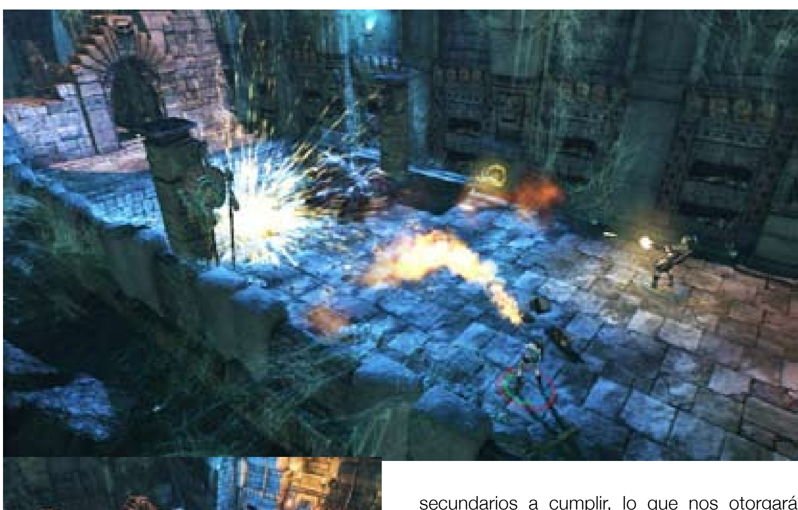
En el mundo del cómic no es poco habitual el que los guionistas exploren realidades alternativas de sagas de éxito. Son las colecciones conocidas como “What If...” (Y si... en castellano). Si hiciésemos algo similar con los videojuegos nos podríamos encontrar con casos similares al del título que nos ocupa.

La pregunta en este caso sería la siguiente: “¿Y si la saga Tomb Raider la hubiera creado Blizzard en lugar de Core Design?”. Pues posiblemente nos habríamos encontrado con un juego similar a este Lara Croft and the Guardian of Light, un Tomb Raider a lo Diablo. Y es que lo primero que nos llama la atención de este juego es precisamente su título, que prescinde de la marca Tomb Raider. Toda una declaración de intenciones por parte de Crystal Dynamics, los encargados de desarrollar los títulos de esta saga de aventuras desde hace ya varias entregas.

El mayor cambio en este juego lo veremos nada más empezar. Se ha abandonado la cámara en tercera persona detrás del personaje, tan típica de los juegos de acción en tres dimensiones, y se ha optado por una perspectiva isométrica que nos devuelve a los tiempos del ya comentado Diablo o incluso, a los más viejos del lugar, a los tiempos de las videoaventuras de Ultimate. Así que esta vez el poder recrearse en la anatomía de la arqueóloga más famosa de los videojuegos no será un aliciente.

La acción nos trasladará a América Central, a la caza de un nuevo objeto arqueológico de gran valor que posee algún tipo de poder sobrenatural. Pero el espíritu de Xoxolt, señor de la oscuridad, queda libre y necesitaremos de la ayuda de Totec, el guardián de la luz, para evitar que Xoxolt siembre su reinado de oscuridad por toda la Tierra.

Sigue siendo esencialmente una aventura cargada de puzzles que tendremos que resolver para poder seguir avanzando, aunque también nos toparemos con cientos de enemigos a los que habrá que acribillar a balazos con alguna de las numerosas armas que tendremos que ir obteniendo a lo largo del mapeado. Comenzaremos con un par de pistolas y la lanza de Totec, además de la posibilidad de colocar bombas que destruyan algunos elementos del escenario. La lanza, aparte de como arma arrojadiza, también nos servirá para poder alcanzar zonas altas a las que no lleguemos de un simple salto. Para ello tendremos que clavarla en alguna pared y subir sobre ella. Otra novedad es que esta vez podremos hacer todo esto solos o en compañía, ya que el juego tiene modo multijugador cooperativo, tanto local como online.



Cooperativo. La ayuda continua entre los dos personajes será esencial para resolver determinados puzzles en el juego, aunque nunca llegan a ser excesivamente complejos.

> **“Los cambios suponen un soplo de aire fresco y no palidecen ante el resto de juegos de la saga”**

En multijugador cambia la forma de resolver algunos puzzles, ya que el segundo jugador toma el control de Totec y cada personaje tendrá objetos exclusivos. Totec se quedará con la lanza y aportará un nuevo escudo que servirá para protegerse de ataques y de algunas trampas, además de para que Lara pueda subir sobre él. Por su parte Lara será la única que tenga la habilidad de subir sobre las lanzas clavadas por Totec, y usar el garfio para poder trepar a zonas de otra forma inaccesibles, y ayudar a Totec a subir o a cruzar entre plataformas alejadas en plan funambulista.

En cada fase habrá varios objetivos secundarios a cumplir, lo que nos otorgará nuevas armas u objetos que modificarán las características de los personajes, aumentando o disminuyendo nuestra potencia de disparo, de bomba o defensa si los equipamos desde el menú de inventario.

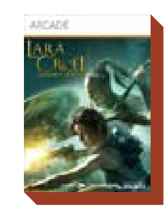
También encontraremos reliquias a lo largo del juego que nos darán características extra si conseguimos llenar una barra de energía que irá aumentando si matamos muchos enemigos sin recibir daño.

Mención aparte para el contenido extra descargable, consistente en varios desafíos y personajes nuevos. Hay dos packs gratuitos: uno de desafíos y otro con los personajes Kane y Lynch, los protagonistas del juego del mismo nombre. También disponible para descarga de pago un pack que incluye a Kain y Raziel, de la saga Legacy Of Kain, también desarrollada por Crystal Dymanics.

Estamos ante un gran juego que no desmerece para nada al resto de títulos protagonizados por Lara. Al contrario, los cambios suponen un soplo de aire fresco y no hay ni un solo aspecto que palidezca ante sus hermanos en formato físico. Sobresaliente en prácticamente todos sus apartados, Lara Croft And The Guardian Of Light alcanza una relación calidad/precio muy buena, con una duración considerable sobre todo si intentamos cumplir todos los retos que nos propone en cada fase. Sin duda un juego más que imprescindible dentro de las distintas plataformas de distribución digital.

5/5

Un Tomb Raider paralelo completamente renovado.



información

sistema:
XLA/PSN/PC (Steam)
origen:
Estados Unidos
publica:
Eidos Interactive
desarrolla:
Crystal Dynamics
lanzamiento:
18/8/2010
género:
Acción-Plataformas
jugadores:
1-2
precio:
1200 MP / 14,99€

más

Guardian of Light aprovecha mucho del trabajo producido en anteriores Tomb Raiders. Desde el motor gráfico empleado (el mismo que en Tomb Raider: Underworld), hasta elementos gráficos del escenario, animaciones e incluso música, que recicla bastantes cortes de otros juegos de la serie como Tomb Raider Legend o Tomb Raider Anniversary.



información

sistema: MAC/PC
origen: Croacia
publica: Cateia Games
desarrolla: Cateia Games
lanzamiento: 20/1/2011
género: Aventura Gráfica
jugadores: 1
precio: 19,99€

más

El juego comenzó a programarse en 2006 utilizando un viejo parser o engine llamado Visionaire, que aunque muy intuitivo y sencillo para crear aventuras, no dejaba al autor ampliar sus horizontes limitándole a lo prestablecido. No sería hasta la incorporación de Cateia Games al proyecto en 2009, cuando se adaptó todo el trabajo realizado, en su mayoría el gráfico, al motor propio de esta desarrolladora, el CAGE (Cateia Adventure Game Engine), utilizado en juegos anteriores como Hotel o The Legend of Crystal Valley.



Kaptain Brawe: A Brawe New World

¿Pero no habían muerto las aventuras gráficas?

Es una lástima que las aventuras gráficas hayan sido relegadas a apenas un pequeño nicho para verdaderos entusiastas, pero también es toda una alegría comprobar como de entre toda la producción anual de estos juegos aparecen auténticas joyas como este Kaptain Brawe, a pesar del largo periodo de desarrollo y los cambios conceptuales que ha ido sufriendo a lo largo de los años.

Sorprende que un juego que inició su desarrollo allá por el año 2006 bajo la única batuta de un entusiasta Petar Ivancek en Croacia, haya llegado recientemente a ser distribuido bajo las plataformas de descarga digitales más importantes. La verdad es que como su autor indicaba, el juego llegó a un punto muerto, y no fue hasta el momento en que Cateia Games (otra productora croata) se hiciera cargo de su producción, cuando se desatascó el asunto en pro de una de las aventuras más gratificantes y divertidas de los últimos tiempos.

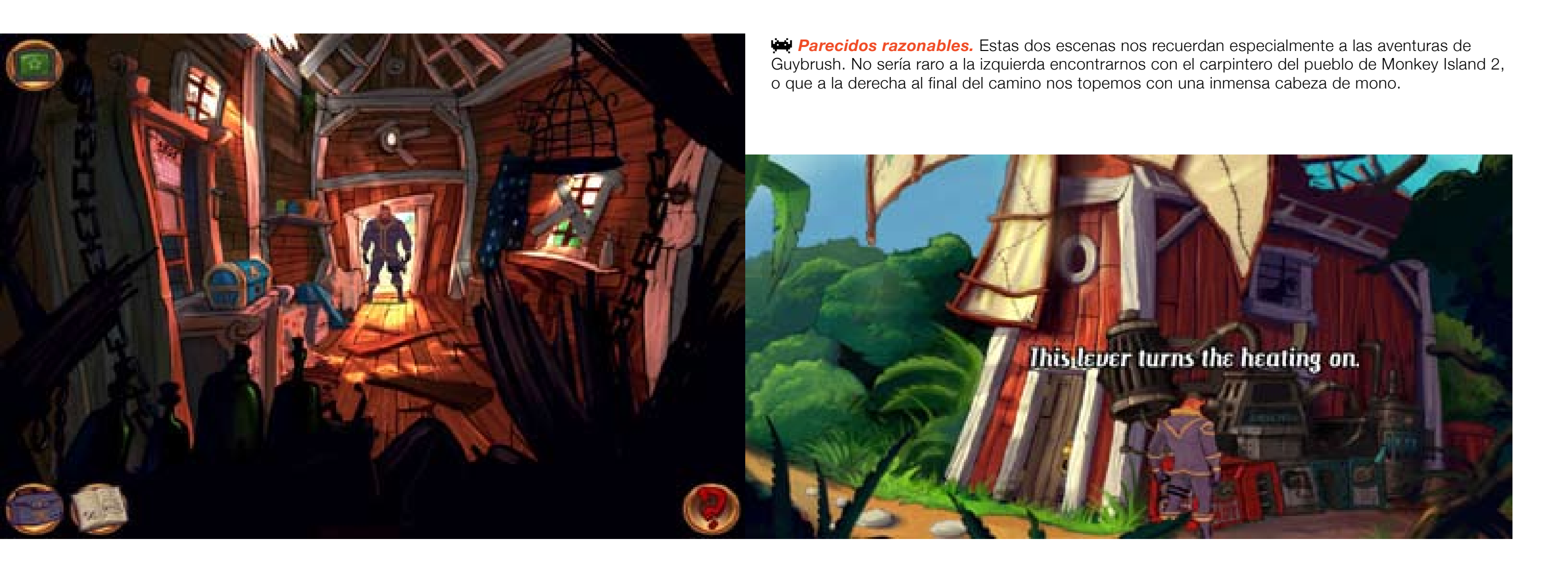
Nos encontramos en el año 1834 de una realidad alternativa. Una realidad en la que casualmente se ha descubierto un combustible especial que permite los viajes espaciales y por ende el desarrollo precipitado de la humanidad. El universo poco a poco está siendo colonizado por la raza humana, y los descubrimientos de nuevos planetas ya no ocupan las primeras planas de los periódicos quedando relegados a los programas de cotilleo. Sin embargo, estos años de prosperidad y viajes interestelares también traen consigo una nueva forma de pillaje y delincuencia. Los piratas espaciales, gentuza que hace su agosto a partir de naves mercantes y de turistas que se vende al mejor postor siempre que haya dinero de por medio. Una forma de vivir muy lucrativa, sí, pero que tiene sus días contados gracias al trabajo que realiza la policía espacial persiguiendo a estos "bucaneros" espaciales. Nuestro protagonista, el capitán Brawe, está al frente de una nave, la Mazslow, y se dirige a un lejano planeta en respuesta a una llamada de socorro (¿os suena a cierta aventura de Lucas?), que resulta ser de un pequeño grupo de científicos en misión secreta. A partir de aquí harán acto de presencia los puñeteros piratas espaciales, una misteriosa asesina llamada SHE, otros personajes que podremos seleccionar y un buen puñado de escenarios para explorar. La trama, repleta de corruptelas políticas y misterios sin resolver, los diálogos histriónicos con el resto de personajes y los puzzles, algunos excesivamente complejos, irán hilvanando la historia, francamente absorbente y bastante buena, de Kaptain Brawe, dejando un regusto bastante dulce en los fans de las aventuras.

El sistema de juego toma prestado lo mejor de los "point-and-click" de toda la vida, y los desarrolladores además han incluido dos modos de juego diferenciados. Por un lado el

"Es muy divertido pisar un suelo de madera en nuestra nave o que esté todo plagado de alfombras rojas llenas de pelusas y polvo."







Parecidos razonables. Estas dos escenas nos recuerdan especialmente a las aventuras de Guybrush. No sería raro a la izquierda encontrarnos con el carpintero del pueblo de Monkey Island 2, o que a la derecha al final del camino nos topemos con una inmensa cabeza de mono.



Manejando otros personajes. En ocasiones nos haremos con el control de otros personajes para poder continuar la aventura.

denominado "casual", donde encontraremos más pistas, encontrar los objetos será más sencillo y la trama será un poco más lineal, y el "hardcore", que realmente será como si jugáramos a las aventuras de toda la vida de Lucas o Sierra.

Gráficamente sorprendente

El cuidado diseño de los escenarios y los personajes nos recuerda en ocasiones (salvando las distancias) a trabajos como el realizado en The Curse of Monkey Island. Imaginamos que no es casualidad que el tipo de dibujo, los trazos más o menos estilizados y las animaciones (que fallan más bien poco por cierto) se inspiren en la obra de Jonathan Ackley y Larry Ahern. Resulta curioso comprobar como paradójicamente este veloz progreso de la humanidad se ve entrelazada con divertidos anacronismos que se dejan ver en los diseños y personalidades de los protagonistas, las naves o las máquinas que nos acompañan en nuestra aventura. Es muy divertido pisar un suelo de madera en nuestra nave, que esté plagado de alfombras rojas llenas de pelusas y polvo, o que la máquina traductora del principio del juego tenga realmente una apariencia antigua a punto de convertirse en chatarra espacial. Toda la atmósfera que rodea esta aventura rezuma clasicismo y modernidad a partes iguales dando lugar a un estilo muy definido que conecta extraordinariamente bien con el jugador. Los diálogos asimismo son bastante chispeantes e ingeniosos y el desarrollo de la historia aún a pecar en ocasiones de cierta linealidad, goza de pocas interrupciones y va ganando en interés y profundidad a medida que avanzamos gracias al guión y los interesantes hechos que se van sucediendo.

La banda sonora y efectos especiales también destacan sobremanera, gracias a las composiciones que saben acompañar perfectamente a la acción, intrigantes, emotivas o simplemente de compañía cuando así lo requieren. Lo que echamos de menos a estas alturas es el doblaje de las voces, y sobre todo la traducción a otros idiomas de los textos, (como el español en nuestro caso), pero tal y como comentan los creadores, un doblaje de calidad de tantas líneas de texto requiere bastante dinero, y el presupuesto no lo permitía. Aún así, el silencio en nuestros altavoces en las conversaciones de los personajes, ayuda decididamente a enriquecer la atmósfera clásica del juego.

Una aventura a tener en cuenta

Problemas menores como unos puzzles un poco más complejos que otros, el inglés como único idioma, o el que los diálogos no hayan sido doblados, no deberían de ser un impedimento para poder disfrutar de Kaptain Brawe: A Brawe New World. Quizás no esté tan pulido como las aventuras de toda la vida de las grandes del género, pero sus aproximadamente 12 o 13 horas de juego, descacharrantes diálogos, situaciones cómicas, el interfaz intuitivo y coloristas gráficos, hacen que gane muchísimos enteros y que al menos se merezca una oportunidad para que lo pruebes. Sin duda, toda una sorpresa.

4/5

Un regalo para los aventureros de pro







información

sistema: PC
origen: Tailandia
publica: ORiGO GAMES
desarrolla: Extend Studio
lanzamiento: 19/1/2011 (Steam)
género: Acción
jugadores: 1
precio: 10€

más



El título de Extend Studio comenzó a desarrollarse con el nombre de Trashman hace ya unos años. Tras algunas versiones de prueba y distribuciones beta, y por problemas con el nombre, ya registrado, decidieron cambiarle el nombre del juego a ARES Extinction Agenda, por aquello del componente medioambiental que rodea al juego. En esencia, los desarrolladores han tratado de introducir cierta ética con respecto a cuidar el entorno que nos rodea en el juego, y de hecho el sistema de mejora de Ares se apoya en el reciclaje de la chatarra que vamos recogiendo a lo largo de los niveles.

A.R.E.S. Extinction Agenda

Un arcade a la vieja usanza en tu ordenador compatible

Hubo un tiempo en que los juegos como ARES salían de debajo de las piedras. No es que no se pudieran hacer otro tipo de juegos, es que simplemente el arcade de scroll horizontal mezclado con las plataformas y los disparos partían la pana, pero claro había que ser muy bueno para conseguir un título así no aburriera al personal…

A.R.E.S. Extinction Agenda coge lo major de títulos tan clásicos como Megaman de Capcom, o el más desconocido Abuse para PC de mediados de los 90, para concebir una especie de arcade de acción en el que habrá que tener en cuenta tanto nuestra habilidad con el botón de disparo como la estrategia a tomar cuando queramos comprar mejores armas o nuevas habilidades.

Concebido como un juego episódico, lo que tenemos entre manos es realmente la primera parte, y quizás esta sea la gran lacra de ARES. Son 5 niveles que se hacen rápidamente muy cortos, saben a poco, y además al contrario de lo que suele ocurrir en los videojuegos, va de más a menos, siendo la última fase un pelín anodina para lo que podríamos esperarlo. Por otro lado podremos escoger entre dos niveles de dificultar para intentar alargar la vida del juego un tanto, pero tampoco es que el nivel de dificultad superior nos vaya a poner en serios aprietos la verdad. Este hecho sin embargo no dejar de ser algo anecdótico si tenemos en cuenta el coste del juego (en torno a los 10€ según la modalidad de compra), nuestra queja estriba simplemente en que al terminar el primer capítulo realmente nos hemos quedado con ganas de más.

Gráficamente ARES mezcla fondos prerenderizados y dibujados a mano, con sprites bien realizados aunque en ocasiones dan la sensación de haber sido escaneados y retocados directamente con algún programa tipo PhotoShop. El intento de acercarse al diseño y conceptualización de los arcades en los que se inspira está bastante bien logrado, y no podemos olvidarnos de que la ambientación, con algunos niveles en los que destacan los juegos de luces y neblina en segundos planos, no están nada mal. La música por su parte pasa algo desapercibida, con sus arreglos guitarreros moviditos y ritmo continuo.

El sistema de juego se basa en aumentar el poder de nuestras armas, comprar nuevos ítems cuando estén disponibles y eliminar a todo bicho viviente. El primer nivel nos servirá a modo de tutorial a hacernos con los controles, los movimientos especiales y el primer encontronazo con los bosses. En cuanto a los controles, el método de control por defecto es una mezcla entre el teclado y el ratón para mover nuestra arma en todas direcciones, aunque os podemos decir desde ya que lo mejor será intentar jugar con ARES mediante un mando de Xbox 360 conectado a vuestro PC y utilizar los dos joysticks analógicos. La diferencia es notable, y la sensación de estar delante de un título para consola o máquina arcade es mayor y más gratificante.

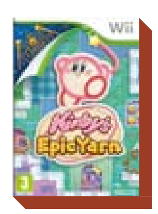
En definitiva ARES es un buen arcade de acción. El componente plataformero puede desquiciar a más de uno por un sistema de control algo deficiente, pero los momentos de disparos y los enfrentamientos con los jefes final de fase son certeros y variados. Quizás se nos haya quedado un poquito corto, pero teniendo en cuenta el juego de [nombre de estudio] está planteado por episodios, tampoco es algo que nos quite el sueño. Muy bien por estos tailandeses, y ojalá que vayan mejorando poco a poco su producción.

3/5

Notable aportación indie en un género apestado en el PC actualmente



A vueltas con la ecología. La moneda de cambio para adquirir nuevos objetos y armamento, es la chatarra que deja a su paso los enemigos que eliminamos.



Kirby's Epic Yarn

Paseando por un mundo de tela

información

sistema: XLA
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: Good-Feel / HAL Laboratory
lanzamiento: 25/2/2011
género: Plataformas
jugadores: 1-2
precio: 49,90€

más

Good-Feel vuelve a nuestras Wiis tras el excelente Wario Land And The Shake Dimension, un título con el que esta última entrega de Kirby guarda un cierto parecido en algunos aspectos. Colaboran en su desarrollo los chicos de HAL Laboratory, a quienes no veíamos por Wii desde su participación en Super Smash Bros Brawl, y que vuelven a traer un juego de plataformas de Kirby a una consola de sobremesa Nintendo diez años después de aquel Kirby 64: The Crystal Shards. En Nintendo Gamecube nos tuvimos que conformar con el regular título de carreras Kirby Air Ride. Parece que en HAL tenían ganas de más Kirby porque ya se ha anunciado la siguiente entrega de la franquicia, también para Wii.

Si nos ponemos a hablar de hilos, botones y agujas, seguro que alguno pensaría que se ha equivocado de revista y Retro Maniac trata sobre el noble arte de la costura. Pues no. Podemos hablar sobre ello y que tenga que ver con un videojuego. Dos mundos que convergen en una maravillosa e imaginativa obra.

El catálogo de Wii está lleno de juegos que destacan por su excelente diseño artístico. Es la forma de diferenciarse de la ingente cantidad de títulos de otras consolas que basan su principal atractivo en la potencia gráfica y la búsqueda del fotorrealismo. Cuando no se puede competir en ese aspecto pero se quiere llamar la atención de un tipo de público un tanto alienado por los artificios gráficos, hay que buscar la forma de sacar las castañas del fuego como buenamente se pueda, y hacerlo a través de un diseño artístico impactante suele ser una buena forma. Juegos como Madworld o Muramasa ya han recorrido ese camino en Wii, y ssí nos llega este Kirby's Epic Yarn, que devuelve a nuestro bicho rosa favorito al terreno de las plataformas en sobremesa, con un aspecto rompedor y muy original. Y es que todo lo que vemos en pantalla parece estar hecho a base de hilos y telas, quizá recordando lo mostrado por Little Big Planet en Playstation 3, aunque realizado de forma distinta. También diversos elementos de los escenarios parecen estar inspirados en el juego de Media Molecule.

Comienza la aventura

La historia comienza en Dreamland, donde Kirby se topa con un hechicero que lo transporta a un reino hecho de telas, convirtiendo su cuerpo además en hilo. Esto ya plantea el primer cambio importante respecto a otros juegos de Kirby. Su cuerpo es un contorno de hilo, pero hueco por dentro, por lo que Kirby pierde la capacidad de volar y absorber enemigos, aunque no la de transformarse. Desde un primer momento tendremos la habilidad de transformarnos en pesa, para aplastar enemigos; en coche, para avanzar más rápidamente, y también en paracaídas, para ralentizar el descenso tras un salto. Además de esto contaremos con un hilo que usaremos como látigo con el que podremos atrapar enemigos convirtiéndolos en ovillos que podremos lanzar para destruir elementos del escenario o a otros enemigos. Con el hilo/látigo también podremos agarrarnos a botones que nos ayudarán a ascender convirtiéndonos en péndulo que se balancea y nos permite llegar a mayor altura que nuestro salto normal. Otra utilidad del hilo es la de destapar parches que esconden objetos o gemas, y también activar partes móviles del escenario. En este sentido impresiona ver como el escenario en



Las costuras de los escenarios. Dan sin duda mucho juego a la hora de interactuar en los niveles. No será extraño que mediante nuestras acciones con el hilo provoquemos un desgarro en el fondo que nos permita luego acceder a otra parte de ese mundo. Es uno de los puntos más positivos en la originalidad de este título.











Transformaciones a tutiplén. La manera de Kirby para transformarse ha cambiado un poco, pero sigue siendo igual de divertido convertirnos en un tanque o en una especie de submarino.

ocasiones se pliega como si fuera una cortina tras tirar de él con nuestro hilo, descubriendo así zonas ocultas. En algunos niveles también destaparemos parches que nos transformarán en vehículos especiales que cambiarán el desarrollo de la fase. Por ejemplo nos convertiremos en ovni, abduciendo enemigos y lanzando descargas de energía; en coche de bomberos, para apagar llamaradas que nos cortan el paso; o en una especie de tanque robot, que transformará el juego de plataformas en shooter.

El desarrollo del juego se estructura en varios mundos, divididos a su vez en fases que debemos ir completando. Es en este punto donde encontramos el mayor parecido del juego con el anterior título de Good-Feel en Wii: Wario Land And The Shake Dimension. Como en la aventura de Wario, cada fase cuenta con tres tesoros ocultos para encontrar, si bien su recolección no es imprescindible en el devenir del juego. De la misma manera tampoco es necesario completar todas las fases para llegar al final. Además de los tesoros, tendremos que recoger todas las gemas que podamos para conseguir pasar la fase con una medalla de oro. No hay muertes en este juego, pero sí pérdida de gemas si nos alcanzan los enemigos o caemos por algún hueco del escenario.

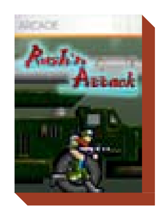
Una gran diferencia en cuanto al planteamiento de ambos juegos radica en la dificultad para conseguir los tesoros. Mientras en Wario Land encontrarlos suponía todo un reto y alargaba considerablemente la duración, en Kirby's Epic Yarn la dificultad no es muy alta y lo complicado es que nos atasquemos en alguna fase. Pero aun así, el juego es entretenido. Invita a recorrerlo por completo, a admirar sus escenarios y a exprimirlo todo lo posible. Y es que, pese a la escasa dificultad, tampoco podemos decir que sea un juego corto.

Otra característica importante de Kirby's Epic Yarn: permite que dos jugadores participen simultáneamente en la aventura. Mientras que un jugador controla a Kirby, el segundo tomará el rol de Hilván, un personaje similar a Kirby, de color azul en lugar de rosa. En cooperativo el juego se vuelve algo mas caótico, principalmente porque es habitual que sin querer atrapemos con el látigo a nuestro compañero y lo lancemos hacia alguna zona del escenario que provoque la pérdida de buena parte de las gemas acumuladas.

Kirby's Epic Yarn quizás no es un juego que haya quedado bordado. Su escasa dificultad puede ser un handicap importante para muchos, aunque suple esa carencia con un gran diseño artístico y esa característica magia que atesoran algunos grandes juegos de Nintendo.

4/5

Un juego para amantes del diseño artístico y las plataformas clásicas.



Rush'n Attack

Un boina verde con una dura tarea por delante

información

sistema: XLA
origen: Estados Unidos/Japón
publica: Konami
desarrolla: Digital Eclipse
lanzamiento: 23/5/2007
género: Arcade
jugadores: 1-2
precio: 800 MP

más

Digital Eclipse se encargó de revivir clásicos arcade como Joust o Tapper, pero su gran aportación ha sido sin duda Castlevania SOTN. Integrados en la denominada 'Backbone Entertainment', Digital Exlipse se ha especializado en realizar conversiones de títulos clásicos para la snuevas plataformas, ya sean domésticas o portátiles. Conocidos son sus trabajos en los emuladores de sistemas de 16 bits para por ejemplo los juegos de Sonic, Streets of Rage 2 o Golden Axe.

Parece que en el año 1985 Konami quería impulsar sus ventas de Estados Unidos lanzando al mercado dos juegos de temática militar. Primero con un simulador de academia militar (Boot Camp), y luego con un arcade de acción frenética, Rush'n Attack, también conocido como Green Beret en tierras niponas.

Éste seria todo un éxito y acabaría portándose a casi todos los sistemas domésticos, tanto ordenadores como para la NES. Hace unos pocos años volvería a ver la luz, esta vez en formato descargable desde XBLA. El juego vería una segunda parte oficial en 1989, Missing In Action, conocido como M.I.A., uno de los peores arcades de Konami y con mínimo éxito entre el publico, y hace unos días ha aparecido una especie de secuela, basada en el motor Unreal Engine que pinta realmente bien y que se le conoce por Rush'n Attack: EX Patriot.

Estamos en plena guerra fría, Estados Unidos y la Rusia comunista se encuentran en plena batalla encubierta y nosotros somos un soldado de elite entrenado para matar, para usar cualquier tipo de arma, para infiltrarse entre las filas enemigas, con un dogma grabado a fuego en su mente... "nunca dejar a nadie atrás". Con esta premisa nos metemos en la piel de un boina verde listo para entrar en acción, con la misión de rescatar el solito a un grupo de compatriotas capturados en combate. Para ello contamos con una de las armas más poderosas creadas por el hombre... ¡un cuchillo!

El juego se compone de 4 niveles, un campo de entrenamiento militar, un muelle con submarinos amarrados, un puente cercano a una base secreta y la susodicha base. Tendremos que ir avanzando por los diferentes niveles protegidos únicamente con nuestro cuchillo, pero gracias a ciertos enemigos la tarea se nos hará mas fácil, ya que al terminar con ellos dejaran caer armas mas avanzadas. Para el primer nivel por ejemplo conseguiremos un lanzallamas, para el segundo un poderoso lanzamisiles y en tercer lugar dispondremos de puñados de granadas. En el ultimo nivel nos saldrán una combinación de todas, que buena falta nos harán, ya que aunque nos hagamos ilusiones al terminar el primer nivel fácilmente, descubriremos en los siguientes que la tarea será mucho mas complicada, especialmente el cuarto, en el que no paran



de aparecer combinaciones de enemigos que nos harán sufrir para sobrevivir. Para más inri no tendremos la opción de usar un segundo crédito para continuar la partida.

Los enemigos son variados, pero adolecen de una inteligencia artificial muy rudimentaria, algunos llegan a seguir su camino como si nada cuando no consiguen acabar con nosotros a la primera. Podremos identificar los diferentes tipos de enemigos por sus colores, los blancos solo avanzan como kamikazes zombies, los verdes saltan al estar cerca del personaje, los azules nos dispararán con sus fusiles y nos persiguen si los evitamos, los más oscuros son los que nos proveerán de armas al terminar con ellos y otros aparecerán portando un lanzagranadas. Si nuestra intención es quedarnos quietos en un punto sin avanzar, para así conseguir más puntos, en poco tiempo aparecerá un paracaidista, disparando desde el cielo, para forzarnos a seguir avanzando. Al final de cada nivel nos acosarán oleadas de enemigos a modo de boss, así, en el campo militar nos enfrentaremos con un camión lleno de enemigos, para el muelle nos esperan unos cuantos perros y sus adiestradores, en el puente los rusos nos atacarán desde tres helicópteros unipersonales y tres soldados locos y sus lanzallamas serán los encargados de evitar que rescatemos a nuestros amigos.

El motor del juego es correcto para la época, con un scroll horizontal rápido y sin ralentizaciones al aparecer muchos enemigos en pantalla. Los controles del personaje son precisos, respondiendo rápidamente a los cambios de dirección, tal vez el único punto oscuro seria la manera de saltar del personaje, usando la palanca de dirección hacia arriba, lo que hace que en los momentos que necesitamos saltar avanzando (entre las minas que plagan todos los niveles por ejemplo) el asunto se complica en exceso, siendo bastante fácil morir a manos de una de estas minas. Digital Eclipse en su día se encargó de la adaptación de este juego para XBLA. Como el resto de sus conversiones nos permite elegir jugar a la versión original del juego o a una versión actualizada, con mejores gráficos y música. Los gráficos actualizados usan el efecto "eagle" para duplicación y suavizado de pixeles, muy conocido en el mundillo de los emuladores, lo que permite que juguemos al juego en unos fantásticos 1080i sin tener un efecto pixelazo. Además los decorados han sido rediseñados añadiéndoles gradientes que hacen que el juego tenga mayor profundidad. Como suele pasar en las conversiones de Digital Eclipse podremos jugar online contra un amigo, en una especie de carrera por ver quien termina primero los niveles ganando más puntos de mientras, algo parecido al juego original que permitía jugar de la misma manera, pero alternando los jugadores en la misma máquina.

3/5

Un boina verde y su cuchillo para una difícil misión.



¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

Bit Trip Beat

Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	Namco/Bandai
Desarrolla:	Gaijin Games
Precio:	0,79 €



Un Pong digievolucionado a juego musical ¡vaya fricada! Usando nuestra raqueta iremos tocando las notas que nos irán llegando, cuanto mejor lo hagamos la música ganara en ritmo e intensidad. Si lo hacemos muy mal el juego antes colorido cual viaje alucinógeno se volverá blanco y negro, la música se apaga y solo escucharemos el mítico sonido del arcade de Atari. Tenemos 3 "recorridos" a seguir, cada uno mas difícil que el anterior, pero podremos comprar mas desde el propio juego.

Quiz Game Land

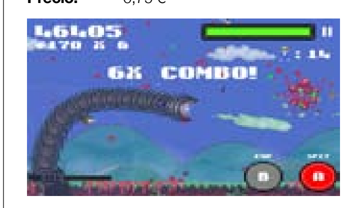
Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	Undercoders
Desarrolla:	Undercoders
Precio:	1,79 €



Títulos de preguntas sobre videojuegos existen varios y no son ninguna novedad en la industria. Así a bote pronto recordamos con cierto cariño a "Quiz & Dragons: Capcom Quiz Game", original de recreativas, seguramente por su mezcla de RPG y preguntas absurdas. Sin embargo el juego que nos ocupa es un desarrollo español que ofrece un recorrido bastante extenso y divertido a lo largo de la historia videojueguil de muchos de nosotros. Aderezado con minijuegos, pruebas de habilidad, un tablero virtual y un estilo gráfico muy ochentero, no te aburrirás durante un tiempo contestando a las preguntas que nos ofrece Quiz Game Land. Ideal para plataformas como el iPhone pondrá a prueba tu memoria nostálgica.

Super Mega Worm

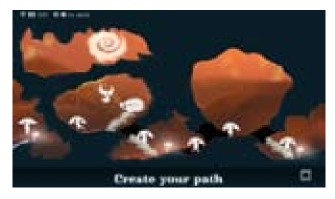
Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	Deceased Pixel
Desarrolla:	Deceased Pixel
Precio:	0,79 €



Lo cierto es que Super Mega Worm llega tarde, muy tarde, a las páginas de RetroManiac, pero si aún no conoces el titulillo de marras quizás sea tu oportunidad de descubrir uno de los mejores juegos para iPhone. Conviértete en una lombriz gigante que tiene que acabar con la humanidad de un plumazo utilizando para ello sus devastaderos poderes. Disparos, saltos estratosféricos, mandíbula de acero… todo lo que puede describir a un gusano con ganas de marcha e ideas homicidas. Lo mejor de todo es que te lo pasarás genial jugando con Mega Worm, los controles responden francamente bien, y el aspecto técnico te recordará a viejos tiempos.

Spirits

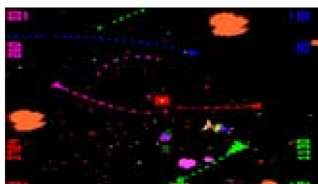
Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	Spaces of Play
Desarrolla:	Spaces of Play
Precio:	2,39 € / 3,99 €



Si echabas de menos juegos como Lemmings, pero simplificado y con un estilo realmente exquisito, Spirits es tu juego. No será sólo por s impresionante acabado gráfico y cuidados diseños, sino también por la estructura de sus niveles, el sesudo planteamiento realizado por los programadores y, sobre todo, por la adicción instantánea que provoca en el juegador. A los mandos de los curiosos protagonistas tendrás que pensar cada puzzle, cada acción a realizar, apelando en ocasiones a tu creatividad mientras deambulan por la "retina display" algunos de los escenarios más cuidados y minimalistas que hayas visto en dispositivos de este tipo. Recomendable.

Minotaur Rescue

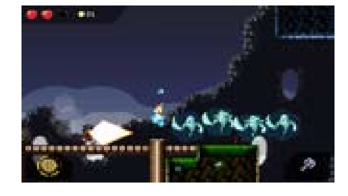
Sistema:	iPhone
Publica:	Llamasoft
Desarrolla:	Llamasoft
Precio:	0,79 €



Mr. Yak siempre sorprende. No dejará de ser un programador algo excéntrico e idealista, pero no se le puede reprochar en absoluto que continue con exactamente los mismos ideales que le encumbraron en los 80 cuando máquinas como el Atari ST no tenían secretos para él. Tropecientos años después sus juegos siguen teniendo ese aspecto bizarro, descuidado y psicotrópico, acompañados de melodías electrónicas de gran calado y samples sonoros que nos recuerdan irremediablemente a joyas como 'Revenge of the Mutant Camels'. Si os gustan los shooters minimalistas y las "chiribitas" no lo pienses mucho más.

Hook Worlds

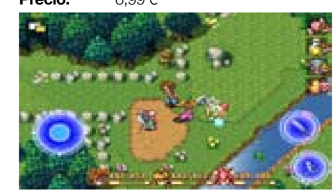
Sistema:	iPhone
Publica:	Rocketcat Games
Desarrolla:	Jeremy Orlando
Precio:	0,79 €



Tercera entrega de la saga "Hook" de Rocketcat Games. Con la misma mecánica de correr y saltar para hacer la mayor cantidad de puntos posibles, esta vez podremos elegir entre cuatro personajes distintos, un explorador, una caza recompensas, un gnomo cibernético y un personaje retro pixelado. Cada personaje tiene su propia historia, lo que prácticamente ofrece cuatro juegos en uno, entretenido para jugar en el metro o en el bus, que además soporta GameCenter para compartir nuestras puntuaciones.

Secret of Mana

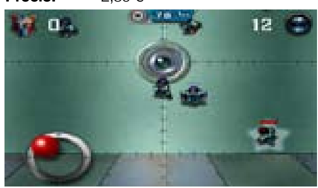
Sistema:	iPhone
Publica:	Square-Enix
Desarrolla:	Square-Enix
Precio:	6,99 €



Es difícil no conocer el RPG de Square Secret of Mana. Lanzado originariamente para SNES en 1993 en el país del sol naciente, sus bonitos gráficos, historia inmersiva y sistema de juego mejorado, bastaron para crear una auténtica legión de fans que continua hoy en día. Para la conversión a iPhone, Square ha adaptado el sistema de control, aunque mantiene la famosa "rueda" de selección de objetos, armas, etc. El título se deja jugar bastante bien, aunque es largo y a veces algo farragoso echando de menos un buen control pad. Con todo, lo peor en nuestra opinión es el precio, algo caro.

Speedball 2

Sistema:	iPad
Publica:	Tower Studios
Desarrolla:	Tower Studios
Precio:	2,39 €



Hubo un tiempo en que los grupos de desarrollo ingleses estaban siempre en lo más alto. Esa seriedad y humor británicos quedaban reflejados en los títulos de las islas de forma muy particular. The Bitmap Brothers fue uno de esos grupos a tener en cuenta y su serie "Speedball" uno de sus baluartes. En el futuro los deportes extremos son de verdad. Bolas de acero y pistas mortales han dado lugar a un deporte en el que aparte de los goles también cuenta la vilencia con la que se emplean los jugadores. Gráficos y músicas mejoradas aunque de dudable diseño, complementan esta revisión del clásico de Amiga. Los controles personalizables están bien implementados.


DUNLOP
DUNLOP

F-1 Spirit

Sonido impresionante. El juego utiliza el chip SCC introducido por Konami ese mismo año en el Nemesis 2, y que permite al MSX disponer de 5 canales adicionales de audio además de los otros 3 del ordenador. Durante los siguientes años los usuarios de MSX llegaron a utilizar este tipo de cartucho como tarjeta de audio adicional.



SISTEMA: MSX
AÑO: 1987
GÉNERO: Deportivo
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

En 1986 todos los salones recreativos del universo querían tener un nuevo mueble en sus instalaciones: Out-Run, del tándem Yu Suzuki y SEGA AM-2, y a la sazón, creadores del primer simulador de carreras en 3D con relativo éxito, Virtua Racing (con permiso de Hard Driving de Atari).

Nos encontramos en 1987 y Konami tenía ya en el mercado desde hacia un par de años dos juegos de carreras tipo arcade. A saber, Road Fighter e Hyper Rally, pero se decidieron ir un poco mas allá y revolucionar el mercado de los juegos de conducción sentando las bases sobre lo que tenía que ser un simulador de carreras. Así nació F-1 Spirit. Disponer de un juego de coches que nos permite echar unas carreras contra un amigo, en la misma pantalla y simultáneamente, era toda una novedad para la época, y si además le sumamos la opción de poder "tunear" la configuración del coche antes de salir a carrera, lo convertía en un juego de simulación completísimo.

Poseemos 6 tipos diferentes de coches para competir, desde los tipo Nascar hasta los Fórmula-1, pasando por los siempre bienvenidos 4x4. Un total de 21 circuitos, 16 de ellos únicamente para la categoría F-1, con nombres reales y similitudes con los circuitos originales. Podemos retocar la configuración de frenos, ruedas, motor y marchas (automática o manual), para posteriormente comprobar como los arreglos se notan a la hora de conducir. Por ejemplo, si elegimos un motor muy potente iremos mas rápido, pero igualmente gastaremos mas combustible y tendremos que repostar durante la carrera, perdiendo así un tiempo precioso si queremos quedar los primeros.

Con todos estos ingredientes tendríamos unos de los mejores juegos de coches de la época, si no fuese porque F-1 adolece de una falta de "jugabilidad", ya que al igual que en Road Fighter, el circuito siempre avanza hacia adelante, las curvas simplemente nos harán girar de una manera falseada, y solo nos tendremos que ocupar de mantener el coche en la carretera. Los jugadores experimentados además no tendrán que usar el freno casi nunca, reduciendo su uso tan sólo en la categoría F-1, y lo justito.

En 1991 Konami actualizó la franquicia y la convirtió en F-1 Spirit 3D, su único juego exclusivo para MSX 2+, el cual se podía comprar junto un cable que utilizábamos para configurar una rudimentaria "red" con otro MSX y jugar así en 2 pantallas diferentes. Hace casi 20 años esto era increíble.

MARIO
096800

x43

WORLD 8-4

TIME 120

1UP!

SUPER MARIO BROS. Nes (Nintendo) **1985**

La princesa nunca estaba en este castillo. ¿Nos jugábamos la vida pegando brincos de tubería en tubería, sorteando plantas carnívoras y saltando sobreuna especie de tortugas con mala leche para que al acabar con el "boss" de turno nos dijeran que "lo siento, pero la princesa no está en este castillo"? Simplemente demencial, o la jugada maestra de Nintendo y el 90% de los creadores de historias sean del ámbito que sea. ¿Desde cuándo no se puede crear tensión, no se dan giros argumentales, no se estira el guión? Nosotros desde luego nos quejamos de vicio, si la princesa no estaba en el castillo teníamos que seguir buscándola lo que significaba más niveles repletos de saltos al vacío y endemoniados obstáculos, hasta dar con el rey de los koopas, el mismísimo Bowser. Agazapado en el último castillo, expectante y escupiendo llamaradas ardientes, el verde lagarto no será rival si utilizamos las bolas de fuego. Tras su caída nos espera la gloria, salvar a la princesa, la de verdad, esta vez sí, y una nueva aventura más difícil. ¿Te atreves?



¿Qué sería de los RPGS nipones sin Final Fantasy? La saga de Squaresoft supuso un punto de inflexión para el género y para la propia desarrolladora...

Por: Antxiko

Todos conocemos ya que Final Fantasy es una de las series de juegos de rol "a-la-japonesa" con más seguidores en el mundo. Millones de usuarios esperan el anuncio y posterior salida de cada una de sus entregas, y aunque el fenómeno se ha desinchado en cierta parte durante los últimos años, sobre todo por algunos incomprensibles traspiés de la productora nipona, la verdad es que el lanzamiento de cualquier Final Fantasy sigue siendo un aocntecimiento con poco parangón en el mundo del videojuego. Nacida en cierto modo para salvar a Squaresoft de un futuro incierto, la última fantasía de Sakaguchi se convirtió en un cartucho para NES que conjugaba sabiamente las bases de los juegos de rol. Una historia interesante y absorbente, una estructura de personajes jugables y no, y un sistema de combates que ha ido evolucionando a lo largo del tiempo pero que básicamente se sustenta sobre las batallas típicas por turnos que nos recuerdan a las tiradas de dados en los juegos de mesa. En este dossier no nos dentremos en todos los juegos de la serie. Nos centraremos sobre la saga troncal, y pasaremos de puntillas en ocasiones sobre aquellos segundas partes extrañas, o los híbridos de la serie "Crystal Chronicles" por ejemplo. Sirva este somero repaso como un pequeño tributo a una serie, que, con sus vaivenes incluso, sobrevive desde hace casi 25 años.

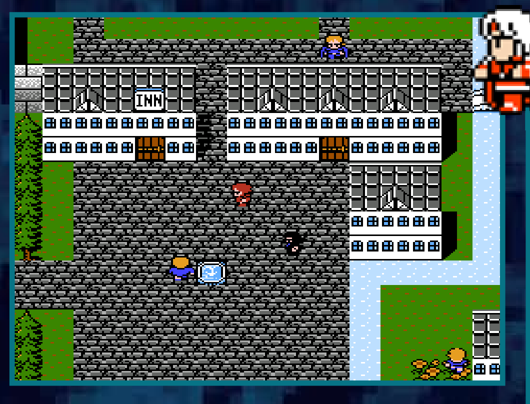


1987
FINAL FANTASY (FAMICOM)

Squaresoft se encontraba allá por 1986 en una situación bastante delicada, prácticamente en bancarrota y ahogada por las deudas que heredaron de los juegos lanzados hasta ese momento. Hironobu Sakaguchi tenía en mente el que sería su último juego, ya que al terminarlo pensaba retirarse y volver a la universidad, por ello decidió llamarlo **Final Fantasy,** su última fantasía si aquello no salía bien... Un año más tarde el juego de rol de **Sakaguchi** salvaría la compañía, convirtiéndose de paso en su franquicia estrella y trastocando los planes de retiro del señor Sakaguchi, ya que la secuela se encargo poco después de salir a la venta el primero.
Inspirado en su rival directo de la época, Dragon Quest, Final Fantasy introdujo un sistema de peleas por turnos con vista lateral, sistema que ha ido evolucionando a lo largo de las diferentes entregas de la saga. En los pocos RPGs anteriores la vista era en primera persona, como en la saga Ultima o Shining Force. Se sentaron además las bases musicales, obra del renombrado compositor **Nobuo Uematsu**. Final Fantasy junto a sus coetáneos ochenteros sentaron las bases de lo que serían los RPGs japoneses durante las próximas décadas, con el uso de menús para el manejo de las batallas, las diferentes clases de personajes, guiones trabajados con cientos de personajes con los que hablar y variadas historias secundarias.

En un acto de desesperación el propio Sakaguchi llevó una versión beta del juego a la revista Family Computer para tratar de que lo comentaran. No fue así, y sería Famitsu quien escribiera un amplio reportaje seguros de que se trataba de algo "grande".





1988
FINAL FANTASY II (FAMICOM

Con la llegada de esta segunda entrega, descubriríamos que Final Fantasy no enlazará las historias de las diferentes entregas entre si, cambiando de personajes y de época en cada uno de ellos, salvo contadas excepciones como Final Fantasy X-2 de PS2.
En el juego la historia gira en torno a tres de cuatro hermanos que inician un viaje de superación y aprendizaje para vengarse de la muerte de sus padres a manos del malvado imperio de Palamecia. Una vez el imperio ha sido derrotado los hermanos vuelven a su hogar sólo para darse cuenta que el cuarto de ellos ha aprovechado su ausencia para hacerse con el trono del anterior emperador. Los acontecimientos se precipitan cuando aparece un demonio que no es más que el emperador que vuelve de las cenizas y los hermanos tienen que unir sus fuerzas para derrotarlo de una vez. Los cambios en esta segunda entrega se basan en los personajes, ya que no tienen sus "profesiones" designadas. Además, el jugador podrá mejorar en fuerza, magia u otras aptitudes según las vaya subiendo de nivel durante el juego. Los gráficos y el motor de juego es básicamente el mismo que en la primera versión, pero se mejoro la memoria del cartucho para guardar partidas, pudiendo guardar cuatro partidas independientes a diferencia del primero que solo permitía una.

Square America comenzó los trabajos de traducción de Final Fantasy II (con el subtítulo de Dark Shadow over Palakia), pero los abandonó al poco tiempo debido a los problemas técnicos y a la llegada de Super Nintendo, una máquina mucho más potente que NES/Famicom.



1990
FINAL FANTASY III (FAMICOM)

Al igual que la anterior entrega, Final Fantasy III no salió (por lo menos originalmente) fuera de tierras niponas, siendo Final Fantasy IV la siguiente entrega en llegar a USA y Europa. Como en las anteriores entregas contamos con un sistema de juego de 4 personajes y batallas por turnos. Para esta entrega se recuperaron los puntos de experiencia desechados en la anterior, además de integrarse nuevas características, como comandos exclusivos para cada personaje, como "robar" que permitía al jugador sustraer ítems al enemigo en medio fragor de la batalla. El juego se planeó en un principio para Súper Nintendo, pero los retrasos de Nintendo en llevar la nueva consola al mercado junto con el hype creado por las anteriores entregas obligaron al señor Sakaguchi a comercializarlo de nuevo en NES, embutido en todo un cartucho de 4Mb, inmenso para el año 1990.
El esperado remake para WonderSwan Color de Final Fantasy III nunca llegó debido a los problemas que los desarrolladores se encontraron al intentar adaptar la gran cantidad de material y líneas de código que contenía la versión original para NES. Resulta curioso como el resto de versiones anunciadas (Final Fantasy I, II y IV) si que aparecieron en algún momento de la corta vida de la portátil de Bandai.

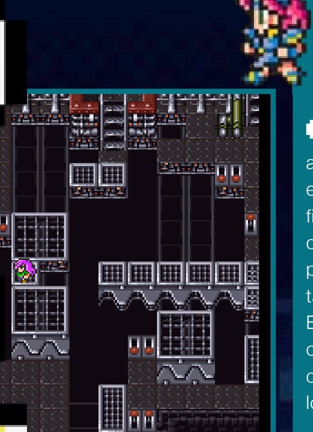




1991
FINAL FANTASY IV (SUPERFAMICOM)

Primera incursión de la saga en Súper Nintendo, mejorando notablemente en gráficos y música, además de volver a asignar a cada personaje sus respectivos destinos laborales. Para esta versión se estrena un nuevo sistema de batalla, el Active Battle, permitiendo al jugador controlar en cierta forma al grupo en tiempo real durante las batallas. Este sistema se usaría posteriormente hasta la novena entrega y en otros juegos de la compañía, como el fantástico Chrono Trigger. Debido a la extrema dificultad del juego, Square lanzó poco después al mercado una versión mas sencilla que se llamaría Final Fantasy IV EasyType, y que se convertiría por otro lado la versión que adaptada al mercado de los Estados Unidos, con el nombre de Final Fantasy II, ya que las versiones anteriores de la NES no llegaron al mercado americano. Este desaguisado numeral no se pondría en orden hasta la llegada de Final Fantasy VII para PSX.







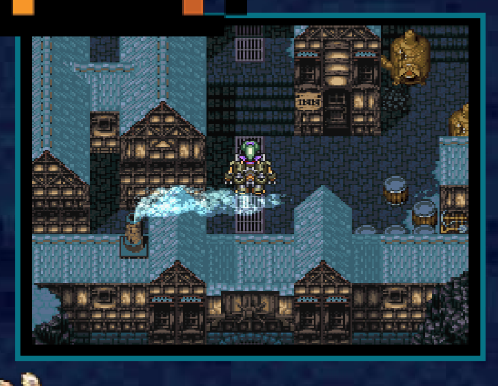
1992
FINAL FANTASY V (SUPERFAMICOM)

Como pasase con la segunda y tercera entrega para NES, esta versión tampoco llegó al mercado americano en formato Super Nintendo. Pocas novedades en esta entrega, más que ligeras mejorías en el sistema de trabajos, una buena trama y nuevos mini juegos. Con esta versión el señor Sakaguchi firmaría como director su último Final Fantasy, y ya como vicepresidente de la empresa ocuparía el papel de productor de la saga hasta la su novena entrega. Años después dejaría Square, mayoritariamente por haber perdido 120 millones de dólares en la película Final Fantasy, un grandísimo desastre en taquilla que contribuiría a iniciar el camino de la fusión entre Square y Enix.

En Final Fantasy V encarnaremos a un grupo de aventureros encabezados por Bartz que investigan la caída de un meteorito en la superficie de la tierra. Poco a poco se irán descubriendo hechos asombrosos que parecen tener relación con este meteorito y el peligro que corren los cuatro Cristales que controlan los elementos del mundo, y de paso mantienen al malvado mago Exdeath encerrado.

1994
FINAL FANTASY VI (SUPERFAMICOM)

La sexta entrega de la saga en Japón fue el primero en la serie en ser dirigido por otra persona que no fuera Sakaguchi (ya en labores de producción como comentábamos anteriormente). De la dirección se encargaron dos expertos en la saga por mértios propios: Yoshinori Kitase (Final Fantasy, Romancing Saga) y Hiroyuki Ito (Final Fantasy Legend, Final Fantasy III), consiguiendo uno de los mejores Final Fantasy de la saga gracias a un guión trabajado o la infinidad de personajes que añadir a nuestro grupo, cada uno con su historia personal y sus atributos, que nos permitirán organizar el equipo ha nuestro gusto. Al sistema de batalla se le añade por primer vez el denominado “Golpe Critico” que consistía en que si uno de nuestros personajes esta bajo de energía y a punto de morir, podrá hacer un ultimo esfuerzo para herir de gravedad a los enemigos. La historia de este Final Fantasy cobró además una especial importancia gracias a su enrevesado desarrollo y continuos giros. Además, a diferencia del ambiente medieval que se respiraba en las entregas anteriores, los diseñadores de Final Fantasy VI optaron por un mundo semejante al de la Revolución Industrial, donde los gremios y la tecnología conviven con las máquinas de vapor y la magia y espritualidad que los denominados “espers” otorgan a este mundo. En este mundo nos encontraremos además con dos de los personajes más conocidos de la saga. El emperador Gestahl, auténtico cacique que pretende aprovechar el poder de los ‘espers’ en su propio beneficio creando un ejército invencible, y su general Kefka, un auténtico psicópata que sólo encuentra el poder en la destrucción de la humanidad.



El cartucho llegaría de nuevo al mercado americano, esta vez como Final Fantasy III, y sería el último juego de Square en una consola de Nintendo durante mucho, mucho tiempo...

1997
FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)

Los rumores y las malas lenguas sobre la etapa de desarrollo de Final Fantasy VII siempre han rodeado al juego de Square. Lo cierto es que Square mostró una especie de demo técnica realizada mediante programas de infografía y 3D sobre plataformas Silicon Graphics, y rápidamente la prensa y el público pensó que se trataría de una especie de avance de lo que podría esperarse en el juego para Nintendo 64, basada también en procesadores de SGI, aún sin haberse confirmado nada desde la desarrolladora japonesa. Al enterarse Square de que la nueva consola de Nintendo usaría cartuchos estos decidieron llevarse la saga a la competencia, ya que los cartuchos eran caros de producir y FFVII iba a ser un juego muy grande, (tanto como 3 CDs), siendo de los primeros juegos de la historia de ese tamaño en una videoconsola. Sony fue la mayor beneficiada con la decisión de Square, ya que Final Fantasy VII fue uno de los juegos mas vendidos para PSX y ayudó sin duda a vender millones de consolas. El juego cuenta por primera vez con vídeos FMV durante el desarrollo de la aventura, que en combinación con el motor 3D consiguieron dejar atónitos a todos los fanáticos de la saga. Las batallas siguen usando el sistema Active Battle, heredado de sus anteriores versiones, y la historia, larga y repleta de momentos dramáticos, encandiló a millones de jugones en el mundo.

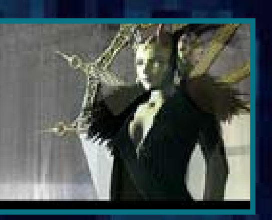




Tras 10 años desde que se iniciara la saga este es el primer juego de la serie en llegar a Europa. La conversión para PC llegaría un año después aprovechando el tirón de las tarjetas 3DFX. Los gráficos filtrados ayudaron a mejorar la calidad de los escenarios prerenderizados del juego y aumentaron en gran medida la suavidad de las animaciones.

1999
FINAL FANTASY VIII (PLAYSTATION)

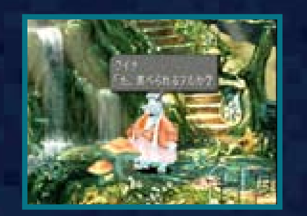
Con esta entrega llegarían a la serie unos personajes más estilizados y maduros, en un intento de Square de llegar a un mercado más amplio. En la octava entrega podremos "invocar" una especie de personajes/animales que nos ayudarán a terminar con los enemigos más duros. Estos acompañantes suben de nivel junto con el personaje, llegando a realizar diferentes ataques basados en elementos de la naturaleza, como el hielo o el fuego. Para esta entrega, con el fin de alargar la vida útil del juego, los creadores decidieron incorporar un mini juego de cartas. Durante nuestros viajes iremos encontrando cartas de diferentes tipos que usaremos para "luchar" contra otros personajes, como si fuese un "Magic" dentro de la propia trama de Final Fantasy.





2000
FINAL FANTASY IX (PLAYSTATION)

Skaguchi se involucró especialmente en la novena entrega de la serie. Volvieron a mezclarse **elementos medievales y fantásticos** para lograr un universo que en gran parte era un homenaje a los Final Fantasy más clásicos. Incorporó una novedad en la saga, el denominado "Secuencia en tiempo actual", que posibilitaba ver lo que ocurría en otro punto del mapeado con sólo pulsar un botón del mando. Se convirtió además en el último título en aparecer en la 32 bits de Sony





Por primera vez Square utilizó gráficos tridimensionales para casi todo el universo de Final Fantasy X, abandonando así las técnicas de prerenderizado para los fondos y personajes en 3D que llevaba utilizando en PlayStation.

2001
FINAL FANTASY X (PLAYSTATION 2)

Inaugurando la flamante nueva consola de Sony, Squaresoft desarrolló uno de los Final Fantasy más recordados por parte de sus seguidores. En el décimo capítulo acompañaremos a Tidus, Yuna y compañía en su aventura a lo largo del inmenso mundo de Spira en una grandiosa aventura que mezcla a partes iguales amor, magia y fantasia. Los desarrolladores introducjeron un nuevo sistema de combate denominado "Conditional Turn-Based Battle" (CTB) mediante el que las batallas se paraban en cada uno de los turnos.

Es una de las entregas más vendidas de la saga, con más de 6 millones de unidades vendidas desde su lanzamiento. Además, se convirtió en el primer Final Fantasy que obtuvo una secuela directa (FF X-2) aprovechando de este modo el enorme tirón que obtuvo entre sus seguidores.

2001
FINAL FANTASY XI (PLAYSTATION2)

Square se atrevió en esta entrega con los juegos de rol multijugador masivos online (MMORPG) tras comprobar el éxito que otros juegos de este tipo poseían en Occidente. Lanzado originariamente para PC y PS2, posteriormente se versionó en Xbox 360. La historia sitúa a los personajes en el mundo de Vana'Diel, un lugar en el que las diferentes razas deben unir sus fuerzas para acabar con los llamados hombres bestia. A pesar de su concepto online, el título de Square posee una historia cohesionada en la que los jugadores inician su aventura como habitantes de alguna de las naciones principales con la intención de unirse y acabar con el Señor de las Sombras. Existen varias **expansiones y escenarios adicionales** que se han ido incorporando al juego principal durante estos años.



2006
FINAL FANTASY XII (PLAYSTATION2)

Tras la friolera de 5 años sin noticias de un nuevo Final Fantasy, Square (ahora Square Enix) anunció por fin el desarrollo de su próximo juego siguiendo los cánones de los juegos clásicos y abandonando el modelo online. Además, Final Fantasy XII introduce algunos cambios importantes en la serie, como el sistema "gambit" con el que programar las acciones de nuestros personajes, el sistema de licencias que determina las habilidades de cada uno de ellos o que las batallas se produzcan en el propio mapeado, eliminando de paso las batallas aleatorias (podremos ver a nuestros enemigos deambulando en el mapa). La historia se desarrolla en el mundo de Ivalice, también utilizado en otros juegos de la compañía como Final Fantasy Tactics o Vagrant Story.

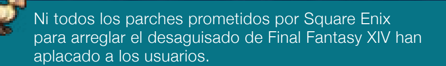


2009
FINAL FANTASY XIII (PS3/360)

Las consolas de nueva generación trajeron consigo cantidades ingentes de potencia y con ella una nueva entrega de Final Fantasy. Utilizando para ello el bautizado motor "Crystal Tools", Square Enix quizás se fijó en exceso en un sistema de batallas deprimente y excesivamente automatizo para los fans más acérrimos de la saga, un diseño de personajes irregular y una historia excesivamente lineal.
Square anunció además una secuela bautizada "originalmente" como Final Fantasy XIII-2, que continuaría la acción en el mismo universo que su precuela y que, según sus desarrolladores, presentará un nuevo sistema de batallas, más refinado, dinámico y accesible.

2010
FINAL FANTASY XIV (PS3/PC)

El último Final Fantasy salido de la factoría Square Enix ha supuesto una auténtica decepción para todos sus seguidores. Adoptando nuevamente el paradigma de los MMORPG como en la undécima entrega, en esta ocasión la desarrolladora falla prácticamente en todos sus aspectos. Desde un apartado técnico irregular, hasta una jugabilidad que hace agua por todos sus poros convirtiendo el desarrollo del juego en un suplicio para los atrevidos que decidieron jugarlo. La historia, un auténtico despropósito, nos situa en un mundo amenazado por una fuerza invasora que nunca llega, y que ve como literalmente se encuentra repleta de mercenarios y aventureros. Éstos tipos, que se estaban preparando para repeler la invasión, se encuentran ahora ociosos sin trabajo reconocido.



Ni todos los parches prometidos por Square Enix para arreglar el desaguisado de Final Fantasy XIV han aplacado a los usuarios.



Repasamos algunas de las carátulas de videojuegos más curiosas, sorprendentes o bien realizadas de la historia.



PHALANX-SNES (1991)

Nunca sabremos si colocar a un viejo barbudo con un banjo en la portada de un shooter de naves fue una genialidad o una pésima idea. Lo cierto es que esa inquietante portada siempre llamaba mi atención como diciendo: "¡¡alquílameeeeee!!". Nunca lo hice, pero Phalanx le deberá a su portada el ser recordado, ya que por lo demás tampoco era un juego muy destacable.

DOUBLE DRAGON II (1989)

Repartir estopa estaba de moda en los 80, y si no que se lo digan a Final Fight o el propio Renegade que tenéis un poco más a la derecha. Technos también quería un pedazo del pastel, y actualizó su clásico de los puños americanos en esta segundona parte. Más tíos cachas, punks y chicas despampanantes con la ropa hecha jirones ilustraban la portada. Sin embargo no son rivales para los típicos helicópteros de los malos pegando tiros desde un segundo plano. ¡Mi reino por uno de esos!

SABOTEUR II (1987)

¿Panteras atacando a un ninja sobre una moto de gran cilindrada? ¡Tremendo!, Y lo bueno es que no se trata de la portada de ningún cómic, sino una de las reuniones más extrañas de tipos vestidos de negro que hemos visto jamás en un videojuego.

STARFOX ADVENT

Fue el último juego de Rare p
aquel polémico movimiento e
pueden encontrarse en la con
"renders", poseía una compo
sus colores saturados, disp
prácticamente la típica pirár



CARMAGEDDON (1997)
Uno de los juegos más polémicos de los 90, Carmageddon, ya nos avisaba desde su portada con lo que nos íbamos a encontrar al jugarlo. La sádica expresión del conductor de la ilustración, con un dominio absoluto del rojo y el negro, era un fiel reflejo de un juego en el que hacer el salvaje, destrozar a los rivales y atropellar peatones y vacas, no solo puntuaba, sino que era casi más importante que cruzar el primero la meta.

SABREWULF (1984)
Ultimate se caracterizó por la concepción y desarrollo de sus videojuegos, pero también por sus cuidadas carátulas y cajas. Diseñadas por el propio Tim Stamper, los diseños solían ser sencillos pero vistosos, en cajas de cartón y siguiendo una línea de continuidad artística característica de la desarrolladora.

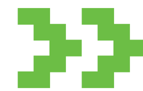
URES (2002)
ara GameCube antes de ser adquirida por Microsoft en en 2003, y también una de las mejores aventuras que sola de Nintendo. La ilustración de la caja, aunque utilizaba osición que nos hace recordar a los viejos clásicos gracias a osición de los elementos (los héroes en el centro formando mide), y temática. Simplemente sublime.

RENEGADE (1987)
Una ilustración típicamente “ochentera”. En Renegade (en este caso versión CPC), los macarras y los punkies se daban la mano mientras repartían galletas enormes. Calles sucias, graffitis y músculos tensos te esperan en los bajos fondos de Taito.

Accolade

De como incluso las 7 vidas de un gato pueden acabarse...





En este número repasamos la historia de una de las editoras y desarrolladoras de software más importantes de los 80 y 90.

MEJORES TITULOS:

1987



Test Drive

1990



Elvira Misstress Of The Dark

1993



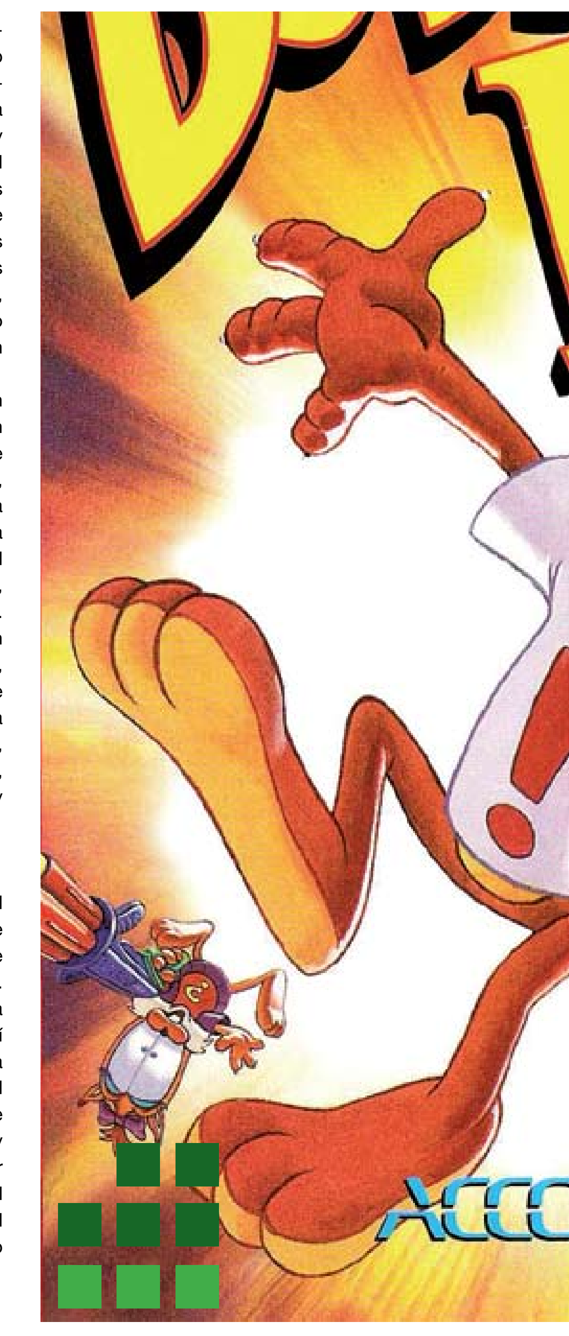
Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind

Accolade se funda en 1984 por dos ex-programadores de Atari: Alan Miller y Bob Whitehead. Ambos habían sido también co-fundadores de la primera compañía desarrolladora 'third party' de la historia, la conocidísima, y actualmente una de las más importantes del sector, Activision. Pocos años después ambos deciden dejar también Activision debido a que querían ampliar su mercado, enfocado a las consolas de Atari, lanzando juegos para otras plataformas como los ordenadores personales, que empezaban a gozar de un gran éxito. El resto de socios no estaban de acuerdo así que tomaron un nuevo rumbo: Accolade.

Resulta curioso conocer como se bautizaban a las compañías que se iban creando. Activision se llamó así porque se buscaba un nombre que alfabéticamente estuviera por delante de Atari, para intentar crear en el subconsciente una sensación de que solo por eso Activision era una compañía mejor. Cuando Miller y Whitehead salieron de Activision para fundar Accolade, hicieron exactamente lo mismo. Pero aún hay más. Cuando varios trabajadores de Accolade dejaron la empresa para formar su propia compañía, la llamaron Acclaim. Mientras que otros ex de Activision formaron Absolute Entertainment. Toda una absurda carrera que resulta graciosa sin más, sobre todo visto desde la perspectiva actual, cuando ya conocemos la trayectoria de unos y otros.

Empezamos con los deportes

La nueva empresa de Miller y Whitehead comenzó desarrollando juegos para muchos de los ordenadores de la época, como el Commodore 64, Commodore Amiga 500, Apple II o los PC. También la NES, que por aquel entonces empezaba a asomar la cabeza con fuerza en EEUU. Así llegaron títulos como 'Hardball', la exitosa saga de beisbol de Accolade que apareció en multitud de sistemas; o 'Law Of The West', una especie de aventura gráfica ambientada en el salvaje oeste y que sería el único juego diseñado por Alan Miller bajo el sello Accolade. Sin embargo, pese al buen comienzo de la empresa, Bob Whitehead abandonó el mundo de los videojuegos poco tiempo después.



Quizás el primer gran juego por el que Accolade sería recordada es el mítico ‘Test Drive’, que comenzaría una de las sagas de conducción más prolíficas de la historia. Test Drive pretendía ser una especie de simulador de conducción que nos colocaba a los mandos de coches deportivos desde una perspectiva en el interior del vehículo. El juego consistía en una serie de carreras en las que, además de vencer a nuestros rivales, aparecía ya un elemento que se popularizaría posteriormente en otras sagas de conducción como ‘Need For Speed’: teníamos que escapar de la policía. Fue además uno de los primeros títulos en obtener las licencias oficiales de los coches que aparecían en el juego. Al ‘Test Drive’ original le siguieron cinco entregas más, aparte de expansiones y tres juegos de una saga paralela llamada ‘Test Drive Off Road’ basada en vehículos 4x4.

Otras sagas importantes para ordenadores fueron las de ‘Jack Nicklaus Golf’ y ‘Les Manley’, esta última consistente en dos aventuras gráficas que trataban de aprovechar el tirón de la serie erotico-aventurera de Larry Laffer de Sierra.

La faceta de editora de Accolade también trajo grandes alegrías a la compañía y a los jugones de ordenadores personales de la época. En 1990 comenzó a publicar varios juegos de la desarrolladora Horrorsoft. Fueron tres títulos del género RPG que permanecerán en la memoria de todos los que pudieron jugarlos en su día: ‘Elvira Misstress Of The Dark’, ‘Elvira II: The Jaws Of Cerberus’ y ‘Waxworks’. Los tres con una terrorífica ambientación en la que abundaban los toques gore.

En el terreno de las consolas, Accolade tuvo algunos problemas cuando quiso lanzar juegos para la Genesis (en Europa llamada Megadrive). La consola tenía un sistema de protección para impedir los cartuchos piratas que llegaban desde el sudeste asiático. Mediante ingeniería inversa, Accolade consiguió la clave que hacía que sus juegos funcionasen en Genesis sin adquirir una licencia oficial.

Pero esto no gustó nada a Sega, así que les demandó y ganó en primera instancia el juicio, cuyo veredicto obligó a retirar de la venta todos los juegos de Accolade. Posteriormente fue Accolade quien ganó la apelación, pero llegaron a un acuerdo extrajudicial con Sega por el que pasaban a ser licenciatarios oficiales para las consolas de la compañía japonesa.

El principio del fin

Para consolas hicieron versiones de títulos de otras compañías como ‘Double Dragon’ o ‘Turrican’. Pero la mayor aportación de Accolade en consolas sería ‘Bubsy The Bobcat’, una saga de plataformas de relativo éxito que convirtió al gato montés Bubsy en la mascota de la compañía, pero que no podía competir en calidad con los intocables Mario y Sonic. Cuatro fueron los títulos lanzados para diversas consolas con Bubsy como protagonista, siendo el último de ellos exclusivo de Playstation, ‘Bubsy 3D’, el peor de la saga y que acabó convertido en la losa que dejaría a Bubsy enterrado para siempre. Descanse en paz.

Entre todos estos lanzamientos, idas y venidas de directivos que tomaban el mando de la compañía. El prematuro abandono de Whitehead; la marcha del otro fundador, Alan Miller en 1995; la llegada de Peter Harris, quien posteriormente también se iría dejando la compañía en manos del novato Jim Barnett... A pesar de su inexperiencia Barnett consiguió levantar las ventas de Accolade basándose en su saga más exitosa: ‘Test Drive’.

Y en estas llegó Infogrames y compró Accolade, una operación estratégica de la compañía francesa del armadillo para entrar en el mercado americano. Años después Infogrames cambió su nombre por Atari, cerrando curiosamente de esta forma el círculo de la relación entre Accolade y Atari



Law of the West: Una especie de aventura gráfica que vio la luz en C64, Apple II y Famicom.



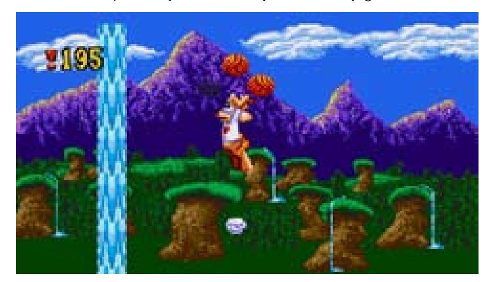
HardBall!: El simulador deportivo de beisbol sería uno de sus juegos más recordados.



Test Drive: Todo un clásico en los simuladores de conducción.



Elvira: La combinación de RPG y aventura con la temática macabra del personaje de TV sedujo a muchos jugones.



Bubsy: Fue la puntilla. No le salió bien a Accolade intentar imitar los modelos Mario/Sonic.

Gunpei Yokoi

La triste historia de alguien que amaba los videojuegos



Siempre sonriente. Se cuenta que Yokoi trataba en todo momento tener una actitud positiva ante cualquier situación. Trabajador e implicado como pocos, contribuyó sobremanera en el éxito de Nintendo.

10 de septiembre de 1941. Gunpei Yokoi nace en Kyoto. **1965.** Comienza a trabajar en Nintendo. **1980.** Aparecen las primeras Game&Watch, obra de Yokoi. **1989**. Aparece su gran éxito, la GameBoy. **1996.** Abandona Nintendo y funda Koto Laboratoy. **1997.** Fallece en un accidente de tráfico al tratar de auxiliar a otra persona.



Experto en portátiles. A la izquierda Donkey Kong, de la serie G&W, en el centro una GameBoy original, y a la derecha su legado póstumo, una Wonderswan.

Uno de los protagonistas sin duda de la historia de los videojuegos. Su interés por la electrónico provocó que Yamauchi se fijara en él al comprobar su potencial. G&W, GameBoy, Virtua Boy... éxitos y fracasos en la vida de este humilde currante que se vió truncada en un desgraciado accidente. Siempre será recordado, señor Yokoi.

Gunpei Yokoi fue el primer genio de Nintendo., años antes de que el propio Shigeru Miyamoto empezase a trabajar en la empresa de Kyoto. Su talento fue tal que gracias a su trabajo Nintendo consiguió pasar de ser una empresa de juguetes especializada en naipes en una de las compañías de software y electrónica de más éxito en el mundo, además de cambiar por completo la industria del videojuego.

Nacido en 1941, Gunpei Yokoi ´comenzó su andadura en Nintendo en 1965 como ingeniero de mantenimiento en las líneas de producción de cartas Hanafuda, el producto al que tradicionalmente se había dedicado la empresa antes de empezar a producir videojuegos.

No pasarían muchos años hasta que su genialidad fuese advertida por la "Gran N". En 1970 Hiroshi Yamauchi, presidente de la compañía, en una de sus visitas por sus fábricas vió un pequeño juguete que había hecho Yokoi en sus ratos libres. Era una especie de brazo extensible hecho con varillas de madera. Este artilugio gustó tanto a Yamauchi que citó a Yokoi en su despacho y le encargó que diseñara una versión de su aparato para ser comercializada en navidades. "Ultra Hand", como se acabó llamando este juguete, vendió 1,2 millones de unidades y catapultó a Gunpei Yokoi del departamento de mantenimiento al de desarrollo de productos.

En esa época Yokoi fué responsable de varios juguetes de éxito en Japón, hasta que en 1974 Nintendo empezó a interesarse por el negocio emergente de los videojuegos. Yamauchi pidió a Yokoi que desarrollase algo dentro de este campo. Dicho y hecho. Gunpei Yokoi se sacó de la chistera una de sus creaciones mas importantes, tanto por lo que supuso en su momento como por lo que vendría después. Las Game&Watch de Nintendo contaron con 59 títulos distintos entre 1980 y 1991, y algunas contaron con un sistema de control en forma de cruz antes de que este se popularizara en otras consolas posteriores.

Yokoi fue entonces director general del grupo de investigación y desarrollo 1 (R&D1) que contaba con más de 55 diseñadores, programadores e ingenieros bajo sus ordenes. En este grupo comenzó su carrera en Nintendo Shigeru Miyamoto, quién supervisado por Gunpei Yokoi desarrolló las versiones arcade de Donkey Kong y Mario Bros.

Otras creaciones de Yokoi y su departamento fueron Kid Icarus, Metroid y R.O.B, el robot accesorio para la NES. Pero la mayor aportación de Yokoi a Nintendo estaba por llegar.

En 1989 Nintendo lanzaba al mercado uno de sus mayores éxitos: la Game Boy. Inspirada en las Game&Watch, la Game Boy fue la primera consola portatil de Nintendo con juegos intercambiables.

El éxito de Game Boy tuvo al equipo de Yokoi trabajando en juegos para ella. Así llegaron los Super Mario Land, Metroid II o Doctor Mario.

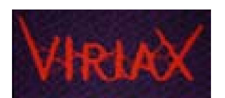
Yokoi era por aquel entonces la estrella de Nintendo. Pero todo esto cambió cuando en 1994 salió a la venta su última creación: Virtual Boy. La consola 3D de Nintendo fue un fracaso de ventas tanto en Japón como en Norteamerica. Yokoi comenzó a ser cuestionado dentro de la compañía y esto desembocó en su dimisión en Agosto de 1996.

T ras abandonar Nintendo, Yokoi fundó una nueva compañía llamada Koto Laboratoy y comenzó junto con Bandai el desarrollo de una nueva consola portatil: la Wonderswan. Pero Gunpei Yokoi no llegó a ver el lanzamiento de su última consola. El 4 de Octubre de 1997 el coche en el que viajaba tuvo un accidente contra un camión. Yokoi sufrió la fractura de algunas costillas, pero al salir en auxilio de otras personas que viajaban con él, otro coche le atropelló y murió poco después.

Como homenaje a este gran genio, Koto Laboratory, la empresa que creó Yokoi, en colaboración con Q Entertainment lanzó para Nintendo DS y PSP un juego llamado Gunpey.

Viriax

Un virus letal está infectando a la raza humana. Se introduce sin darnos cuenta en el interior del organismo y comienza a atacar el corazón, el cerebro, los pulmones... Su única finalidad es acabar con la vida sobre la faz de la Tierra, y para ello necesita ser sigiloso pero mortal. Aunque tampoco sabe que los científicos no se han estado rascando la barriga y poseen una peligrosa contrapartida.



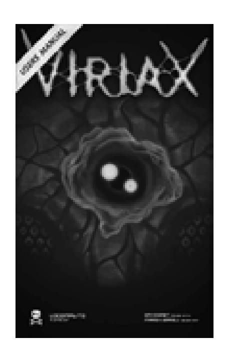
sistema:
PC
origen:
España
desarrolla:
Locomalito
género:
Arcade
jugadores:
1
web:
http://www.locomalito.com

Viriax es la ultima producción del desarrollador independiente español Locomalito. Apoyado en una idea sencilla tras haber caído enfermo por un extraño virus el año pasado, el juego se presenta como una especie de shooter arcade que mezcla las plataformas y la habilidad a partes iguales. Nosotros somos el susodicho virus. Rojo, con pequeños tentáculos, mirada aviesa y con un gran afán por abrirse paso a través de diferentes órganos del humano e infectarlo todo. Para lograrlo no nos quedará más remedio que avanzar verticalmente nivel tras nivel hasta llegar a lo más alto y contagiarlo como mandan los cánones "viruseadores". Armados con un simple salto y una barra de energía que se va agotando a cada brinco que peguemos, será imprescindible que recojamos los glóbulos rojos dispersos a lo largo de los niveles para recargar nuestra energía, descubramos los ítems especiales y vayamos eliminando enemigos, como glóbulos blancos y tipos de esa calaña. Los seres humanos están además protegidos con una especie de chip especial, el denominado Sistema de Ensamblaje de Nanobots, implantado cerca del cerebro y programado para destruir toda amenaza en el organismo, así que tendremos que andar con ojo y tener un especial cuidado con las defensas especiales.

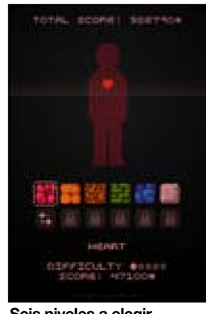
Flotando sin parar. Aumentar nuestra puntuación dependerá de la forma en que juguemos. La obtención de combos destruyendo por ejemplo varios enemigos seguidos, será necesaria si queremos multiplicar nuestros puntos y aparecer en la tabla de records, pero también hay disponibles items especiales que subirán nuestras expectativas a lo más alto.

¡La misión no es nada sencilla muchacho!
Nos esperan seis fases bastante largas que se corresponden a otros tantos órganos del ser humano. Divididas cada una en 80 niveles en altura generados de forma aleatoria, tendremos que hacernos rápidamente con el control del bicho si queremos sobrevivir en este particular torrente sanguíneo. Manejando al virus flotante será mejor que calculemos bien cada uno de nuestros saltos, aprovechemos los recodos que nos ofrecen los niveles para descansar agazapados y hagamos un uso inteligente de los ítems que vayamos recogiendo, como el supersalto, el atractor de glóbulos (nos encanta) o la llave, que nos permite abrir ciertas cerraduras. La clave de Viriax realmente es la de batir nuestro propio record una y otra vez, siguiendo de este modo el esquema de los viejos arcade, pero terminar cada uno de sus niveles, (más los especiales que vamos desbloqueando) tampoco será moco de pavo. Difícil como es habitual en Locomalito pero no imposible.

¿Y qué decir del apartado técnico? Los gráficos son simples pero tremendamente resultones, muy estudiados bien diseñados. Adornados con algunos efectos especiales que ayudan a la inmersión en esta particular aventura de terror médico, lo mejor es comprobar como se mueve todo suavemente, las diferentes texturas de cada uno de los niveles y la sensación orgánica que tenemos en todo momento aunque resulte todo muy abstracto. La música, obra del genial Gryzor87, ha sido compuesta en este caso totalmente con PXTone (la aplicación programada por Pixel, de Cave Story), y sin duda contribuye con sus ritmos acompasados y samples sintetizados, a crear una atmósfera "retroterrorífica" como tan ricamente bautizamos. Marek Barej también vuelve a hacer acto de presencia con sus buenas ilustraciones mediante una portada muy acertada que resume en esos puntos luminosos en el centro de una vena la amenaza del virus que se acerca.
Todo ello da como resultado un conjunto sencillamente redondo, un juego muy divertido y fácil de jugar, intenso y pausado, según queramos enfrentarnos a él, y muy notable en lo técnico. No es tan elaborado como Hydorah, pero tampoco lo pretende ni lo necesita, Viriax va más bien de aguantar vivos, subir de nivel y conseguir las mejores puntuaciones, como en las viejas máquinas recreativas. Perfecto para tus partidas rápidas de antes de dormir y una vez más, un grandísimo juego.



Un manual como en los viejos tiempos. Locomalito vuelve a incluir un PDF con la simulación de un manual al estilo de los que acompañaban los cartuchos de 16 bits. En inglés y en español os encontraréis con la historia, la descripción de los objetos, consejos para dominar el juego... Genial.



Seis niveles a elegir. Arriba podéis ver las diferentes pantallas. No hace falta terminarlas para desbloquear nuevos niveles (van por puntuación), pero si que tendréis que llegar a lo más alto si queréis desbloquear las fases especiales.

ZONA INDIE

Completa tu ración habitual de juegos independientes...

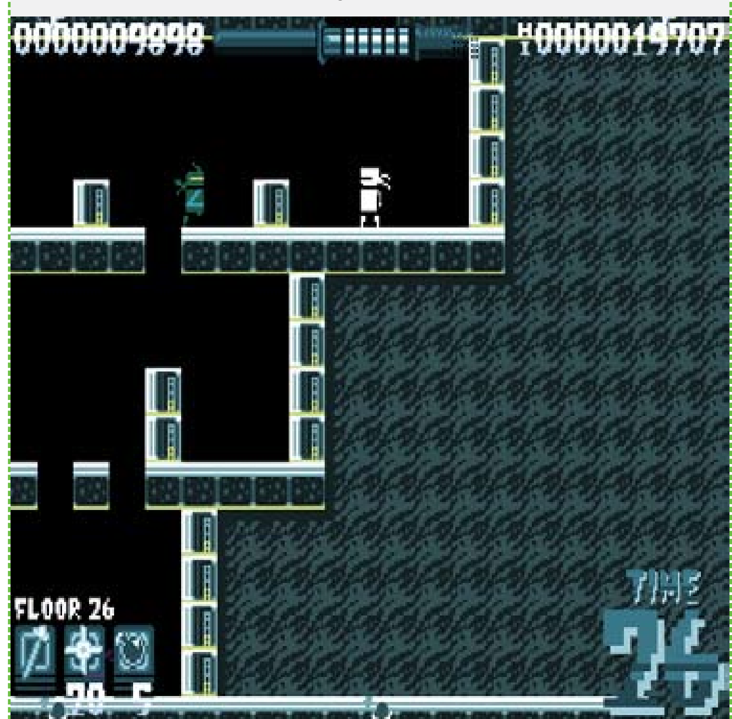
HOUSE OF THE DEAD NINJAS

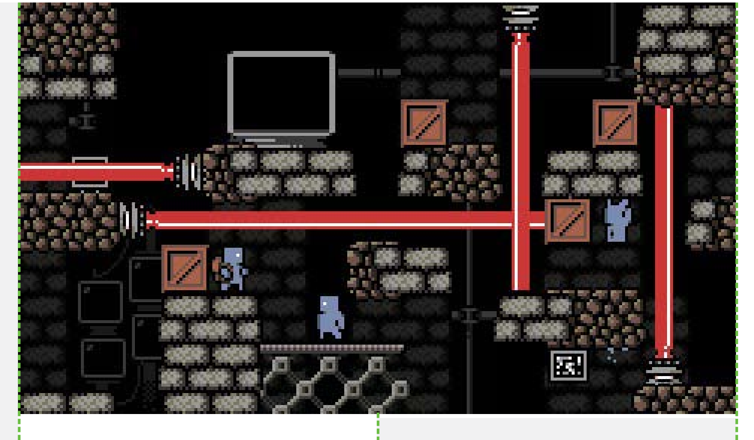
Sistema: Flash
Desarrollador: Megadev
Género: Plataformas
Descarga:
http://games.adultswim.com/house-of-dead-ninjas-action-online-game.html

House of the dead Ninjas es uno de esos juegos online programados en flash que se dejan jugar perfectamente y que sirven para desconectar durante un tiempo de la tediosa mañana en la oficina frente al ordenador. Impregnado de un sentido del humor envidiable y sin llegar a ser un título revolucionario (no creemos que sea precisamente esa su intención), ni presentar unos gráficos que quitan el hipo, las virtudes de este título de Megadev radica en su espíritu retro, su diseño tipo 8 bits y su endiablada jugabilidad y adicción.

En la piel de un ninja, tendremos que colarnos en una torre teóricamente inexpugnable y recorrerla desde arriba hasta su mismísima base, bajando de piso en piso mientras anulamos enemigos, recogemos items y hacemos uso de nuestras habilidades orientales, tales como el lanzamiento de shurikens, el mandoble con katana o el lanzamiento de unas útiles bombas que nos servirán para abrirnos camino. Nuestro verdadero enemigo será el transcurso del tiempo, muy escaso, que provocará que controlemos a nuestro ninja a toda pastilla evitando enemigos, recogiendo el item que nos da más tiempo de juego, y pensando muy rápido cuál será nuestro próximo movimiento.

Programado de tal forma que el escenario nunca se repite, cada partida con House of the dead Ninjas es diferente. Además tendremos la siempre bienvenida posibilidad de subir nuestros records a una especie de 'hi-score' online con el que compararnos con el resto de jugadores de la red. .





SUTEF

Sistema: Windows/MAC
Desarrollador: Ted Lauterbach
Género: Plataformas/Puzzle
Descarga: http://gamejolt.com/free-ware/games/puzzle/sutef/4195/

Este uno de esos juegos que pueden pasar totalmente desapercibidos para la mayoría, pero que una vez que sus bondades corren de boca en boca seguro que se gana a pulso un pequeño espacio en vuestros discos duros. Pero hasta entonces, y como esto del desarrollo independiente es lo que es, y muchas veces es complicado hacerse un hueco de entre los grandes de la escena, os acercamos el proyecto de Ted Lauterbach, desarrollador del 'engendro'. ¿Y qué es lo que más nos gusta de suteF? Aparte de su diseño pixelado de curioso estilo (macabro por momentos), sorprende sobre todo la solidez en el diseño de los niveles, de la experiencia jugable y el exquisito control. Los planteamientos de los diferentes niveles están sesudamente estudiados y no son meros adornos para pasar de nivel casi sin darnos cuenta. No, en el título del señor Lauterbach tendremos que pensar, pensar mucho, y luego actuar en consecuencia, utilizando items o los objetos que encontramos en pantalla. Son sólo unos 7 megas de diversión desenfrenada y algo frustrante, pero... ¿de verdad tienes algo mejor que hacer en la oficina?...

ZOMBIE BITES

Sistema: Flash
Desarrollador: rachid1984
Género: Acción
Descarga: http://www.mochigames.com/game/zombie-bites/

¡¡Ya están aquíiiiii!!... Con la moda actual de los zombies comecerebreos, la sangre chorreando las pantallas de nuestros televisores, y los miles de tiros en videojuegos de ultimísima generación, nuestra recomendación para hoy no podría ser otra que un título basado en estos divertidos personajes. Ser un vampiro ya no está de moda, ahora lo más "in" es convertirse en zombie.

Zombie Bites es un pequeño juego gratuito que se juega directamente desde nuestro navegador de Internet (necesitareis el plugin de adobe flash claro), y en el que tomaremos el papel de un pobre zombie verduzco, algo pálido y con mucha hambre, de hecho está MUERTO DE HAMBRE, que tendrá que alimentarse continuamente de



los ciudadanos que pululan por el pequeño escenario si no queremos que muera. Una barra roja situada en la parte superior de la pantalla a modo de medidor de energía nos indicará la cantidad de hambre que tenemos. ¿La forma de evitar que se reduzca? ¡Comer cerebros por supuesto! ¿Qué otra cosa podría hacer un zombie de esta calaña? Si nos situamos delante de los otros personajes y pulsamos "espacio" en nuestra teclado un divertido sonido que imita un bocado sonará por los altavoces convirtiendo al momento a nuestra víctima en uno más de nosotros. ¡A por el siguiente!.

El truco consistirá en pulular por el escenario atacando a los ciudadanos con mesura, para no llenarlo de zombies, ya que a medida que el juego avanza aparecen menos personajes sin infectar a los que pegar mordiscos, y todo aquel convertido en zombie por nosotros también tiene hambre... En fin, aparecerán soldados, ancianos, mujeres... toda una colección de personajillos que varían de puntuación a medida que la cosa se pone difícil.

Sin duda un título muy divertido para echar un rato (no esperéis grandes estrategias o partidas kilométricas), que os pueden preparar para la siguiente avalancha de zombies.



WITHIN A DEEP FOREST

Sistema: Windows
Desarrollador: Nifflas
Género: Plataformas
Descarga: http://nifflas.ni2.se/?page=Within+a+Deep+Forest

Este es uno de los mejores desarrollos de un programador ya curtidito, Nifflas. Quizás no te suene su nombre, o lo hayas visto muy de pasada en listados de juegos indie con cierto renombre, pero lo cierto es que todos sus proyectos poseen un aura y un diseño gráfico muy personal que los identifican fácilmente



y Within a Deep Forest es para un servidor el juego más redondo de los que ha programado Nifflas junto a un pequeño equipo de grafista, música, testeadores... Se trata de un plataformas bidimensional con un alto componente de exploración. Manejaremos a una especie de pelota botadora que ganará diferentes habilidades recogiendo items del escenario. Gracias a esas habilidades podremos continuar nuestro camino, llegar a ese lugar donde antes no llegábamos o simplemente acabar con el enemigo que se nos resistía.

El estilo gráfico, sencillo y austero, pero al mismo tiempo muy agradable y justificado, ayuda a que el jugador no pierda de vista su objetivo con detalles superfluos. En Within Forest todo lo que importa se encuentra en un primer plano, accesible y vistoso. Los controles, maravillosos, se basan en nuestra habilidad a la hora de manejar una pelota que no para de botar (quizás os recuerde a alguno a juegos tipo i-ball por ejemplo), aunque en ocasiones pueden ser un poco bruscos. Será esencial que mantengamos la calma en todo momento y que controlemos a la perfección el poder de salto y frenado de nuestro protagonista. Es este el único punto negro que le encontramos al juego de Nifflas, pero todo es cosa de acostumbrarse.

En fin, acaba con el malo de turno, que en esta ocasión pretende construir una bomba capaz de congelar a todo el mundo y ponte a los mandos de este estupendo plataformas gratuito.





THE MOONKEEPER

Sistema: Windows
Desarrollador: Ben Pettengill
Género: Plataformas / Aventura
Descarga: http://sites.google.com/site/whoispgil/games

Esta vez hemos fijado nuestros ojos en un juego que lleva ya bastante tiempo en liza. The Moonkeeper es una especie de aventura repleta de plataformas y puzzles en la que nos veremos inmersos en una encarnizada lucha contra los invasores de la base lunar. Obra de Ben Pettengil, este pequeño juego de exploración bebe de clásicos evidentes como Metroid y su mecánica, pero también de aquellos títulos de principios y mediados de los 80 que basaban su potencial en avanzar 'habitación' por 'habitación' reconociendo los patrones de los enemigos y memorizando nuestros movimientos.

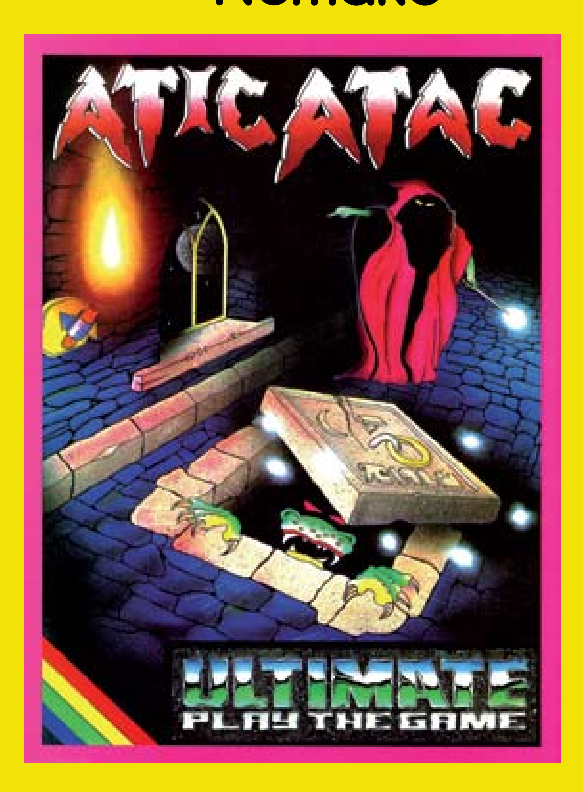
En tiempos en los que la memoria de las máquinas estaba muy limitada, la dificultad era el principal vehículo con el que los desarrolladores alargaban la vida de los juegos, y aunque The Moonkeeper no es ni con mucho un juego difícil o imposible de acabar, si que habrá determinadas ocasiones en las que el jugador se parará, pensará y pondrá a prueba sus reflejos.

¿Nuestro cometido? Manejando a un pobre astronauta tendremos que obtener llaves para abrir nuevos caminos, adquirir nuevos items que mejoran nuestro equipamiento, eliminar enemigos y, en definitiva, encontrar el camino correcto hasta la meta. Los controles están bastante bien ajustados, y el salto, aunque un pelín ortopédico, nos recuerda mucho a como se resolvían estas cuestiones hace un par de décadas.

Lo mejor en nuestra opinión es la atmósfera creada, los gráficos tipo CGA, con diseños sencillos pero muy precisos y funcionales, y ese efecto de estar visionando una proyección de Super 8 que nos acompaña durante todo el juego. Sin duda una muy buena recomendación para pasar un rato agradable, que presenta cierto reto, y que es en definitiva un reconocimiento a todos esos autores anónimos que nos traen estas pequeñas joyas.



Algunas imágenes de los juegos:
Pixelprospector
http://www.pixelprospector.com



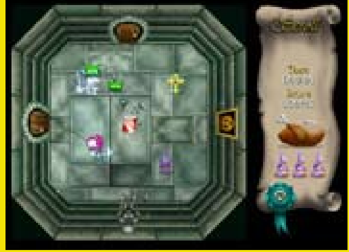
Atic Atac

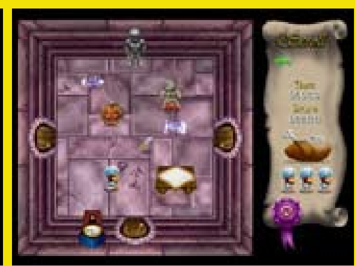
Plataforma original: Spectrum | **Año:** 1983 | **Género:** Videoaventura | **Programación:** Richard Jordan | **Sistema/s:** Windows
Descarga: http://retrospec.sgn.net/game/atic

Un auténtico reto de exploración y buenos reflejos. Cuando el juego de Ultimate apareció en Spectrum (y BBC Micro) se ganó el respeto de los jugones y periodistas, y no sólo por los coloristas gráficos marca de la casa, sino también por el nivel de dificultad que sólo lo hacía apto para auténticos campeones del kempston.









Ultimate tocó practicamente todos los géneros, y este Atic Atac es un buen ejemplo de ello. Concebido como una especie de videoaventura, el juego de los Stamper oculta varias curiosidades. En primer lugar la rapidez con la que aparecen los enemigos en pantalla nos hace recordar más a un arcade que a un tranquilo título aventurero, mientras que la búsqueda de las llaves y los objetos especiales para acabar con los monstruos nos obligarán a tener un ojo puesto en las diferentes pantallas y a recordar (o dibujar) un mapa para no perdernos. La historia nos situa en un castillo encantada. Encerrados en lo más profundo de sus mazmorras sólo podremos escapar de esta fortaleza si obtenemos los tres pedazos de la llave maestra que abre la puerta principal del castillo. Para encontrarla tendremos que dar antes con otras llaves de colores que nos van proporcionando acceso a las diferentes partes del inmenso mapeado: las cavernas, el sótano, el ático... Los monstruos se regeneran continuamente en pantalla, así que el ritmo de juego es bastante rápido, exigiendo coordinación y no quedarnos parados ni un segundo en el mismo sitio mientras pensamos que puerta atravesar a continuación.
El remake ha sido realizado por Richard Jordan, con la ayuda de John Blythe, Matt Simmonds para el sonido y la banda sonora y Graham Goring en tareas artísticas. Si queréis sudar de lindo con un título difícil, o simplemente recordar vuestros tiempos al teclado del Spectrum, Atic Atac es vuestro juego.



Prepárate...

Los Templos de Fuego



ZX SPECTRUM / MSX





¡Hasta el siguiente número!